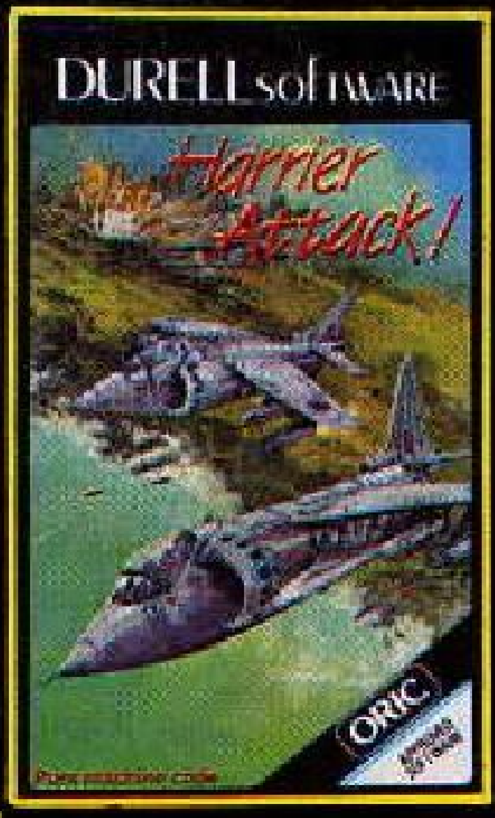

LE PREMIER MENSUEL DE JEUX ÉLECTRONIQUES
TILT
MICRO/JEUX/VIDEO
DOSSIER!
LES ROBOTS ATTAQUENT
EXCLUSIF!!
ORIC-KONG FAIT UN MALHEUR
STARS!!!
ATMOS ET ÉLECTRON
ACTUEL!!!!
PROFESSION HÉROS
M 3085-11-16,50 F
N°11 MENSUEL AVRIL 1984-16,50 F-BELGIQUE : 120 FB-SUISSE : FS-CANADA : 3 S CANADIENS.

# No man's land

**LOGICIELS POUR ZX 81, SPECTRUM, ORIC-1, ATMOS, VIC 20, COMMODORE CBM 64, BBC-B...**





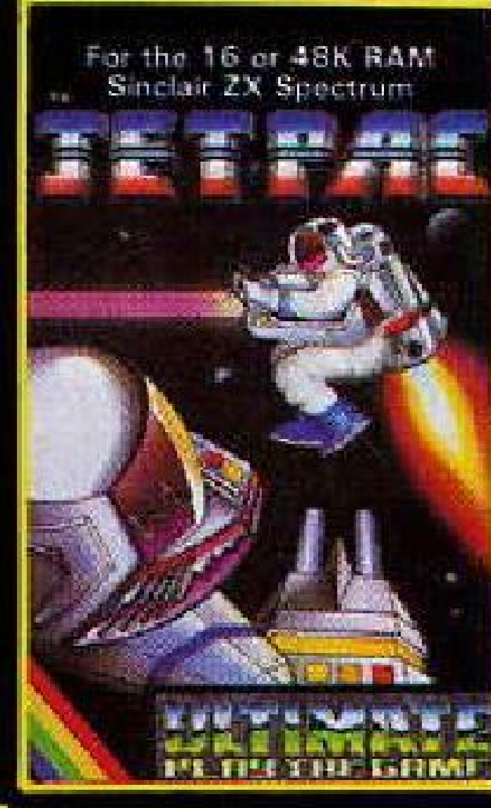

**1 HARRIER ATTACK/ORIC 48 K-ATMOS.** Faites décoller votre chasseur HARRIER du pont d'envol du croiseur et partez à l'attaque. Une action très rapide inspirée de la guerre des Falklands. Cinq niveaux de difficultés. Indicateurs précis pour les réserves de fuel et de munitions. 90 F TTC.



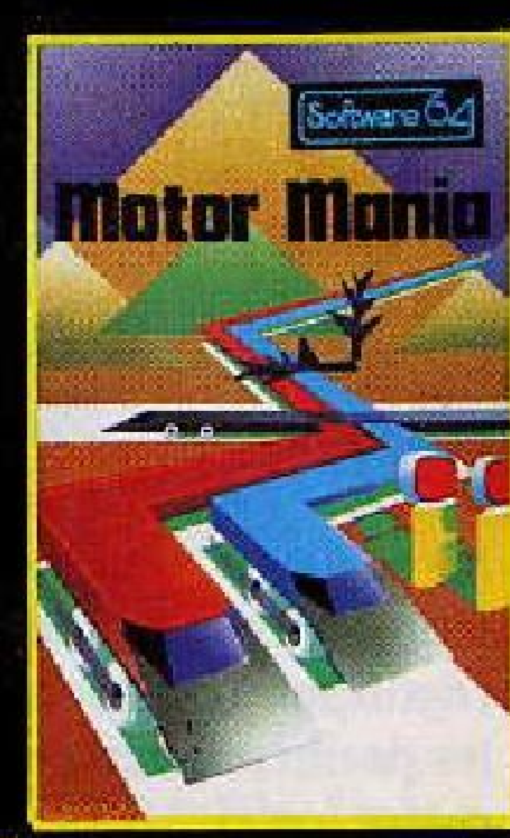

**2 ARCADIA / VIC 20 - CBM 64 - SPECTRUM 16K OU 48K.** Vous commandez le navire de combat ARCADIA qui est spécialement équipé de canons à plasma. Votre mission consiste à détruire les vaisseaux ennemis qui vous attaquent de plus en plus vite en flottes suicidaires. Bonne chance... 95 F TTC.



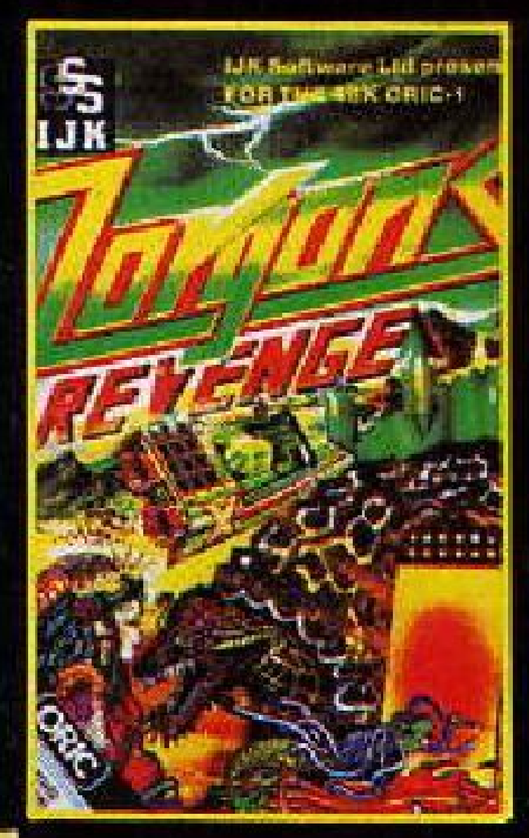

**3 CATEGORIC/ORIC 48 K-ATMOS.** Simulation du commandement d'un croiseur au cours d'un combat contre des sous-marins et des chasseurs. Cinq tableaux : poste de pilotage, asdic (sonar), radar, tir, situation générale de la bataille. Pour marins d'eau douce comme pour vieux loups de mer... 95 F TTC.



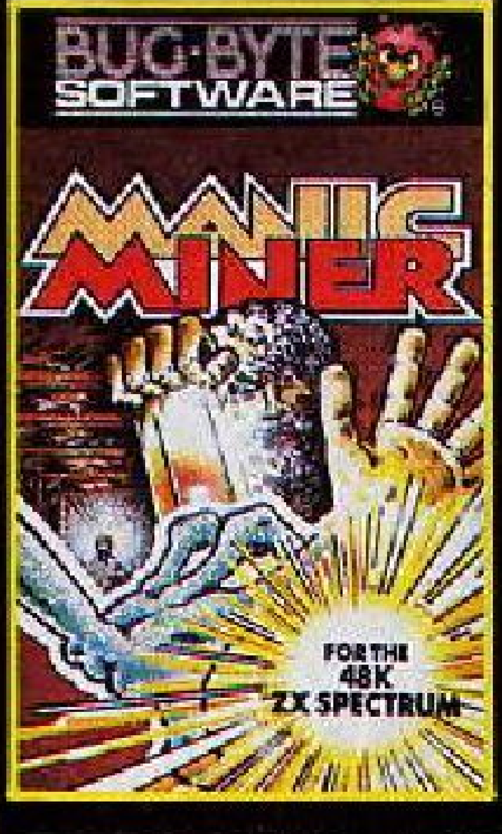

**4 JET PAC/SPECTRUM 16 K OU 48 K.** Construisez votre vaisseau spatial pour partir chercher fortune de planète en planète. Ce logiciel au graphisme étonnant donnera satisfaction aux amateurs les plus difficiles. Il est classé N° 1 au hit-parade dans de nombreux pays... 98 F TTC.



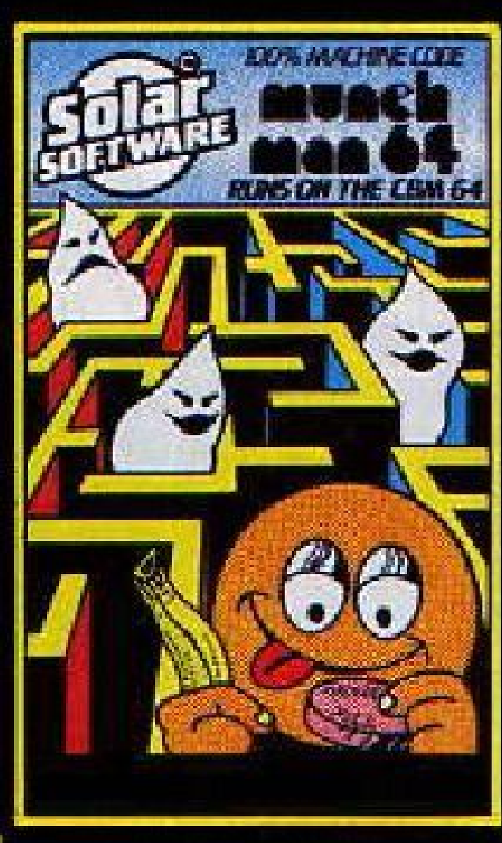

**5 MOTOR MANIA/CBM 64.** Hallucinant rallye automobile : le terrain est dangereux et les conducteurs des autres voitures sont ivres. De nombreux accidents en prévisions. Fort heureusement, vous avez cinq voitures à votre disposition et, sur votre écran, de nombreux instruments de bord pour vous aider... 165 F TTC.



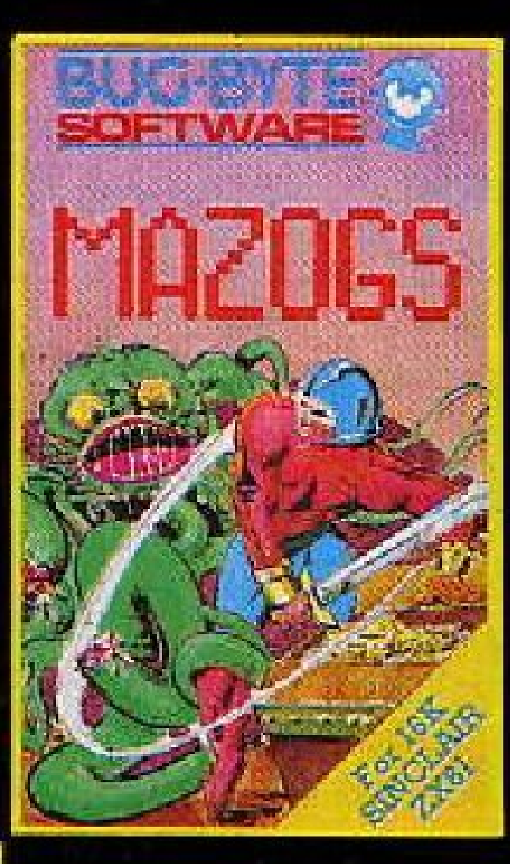

**6 ZORGONS REVENGE/ORIC 48 K-ATMOS.** Enfin disponible, le logiciel très attendu, écrit par le même auteur que XENON. Un superbe jeu d'arcade écrit entièrement en code machine. Quatre missions difficiles vous attendent pour sauver la princesse Roz, emprisonnée dans le château des ZORGONS... 120 F TTC.




**7 MANIC MINER / SPECTRUM 48 K.** Enfoncez-vous avec Willy le mineur dans les dédales d'une civilisation disparue. Seuls survivants des robots et une faune étrange qui veulent vous empêcher de vous emparer des métaux précieux. Vingt niveaux et cavernes différents. Difficile et passionnant : un hit. 95 F TTC.



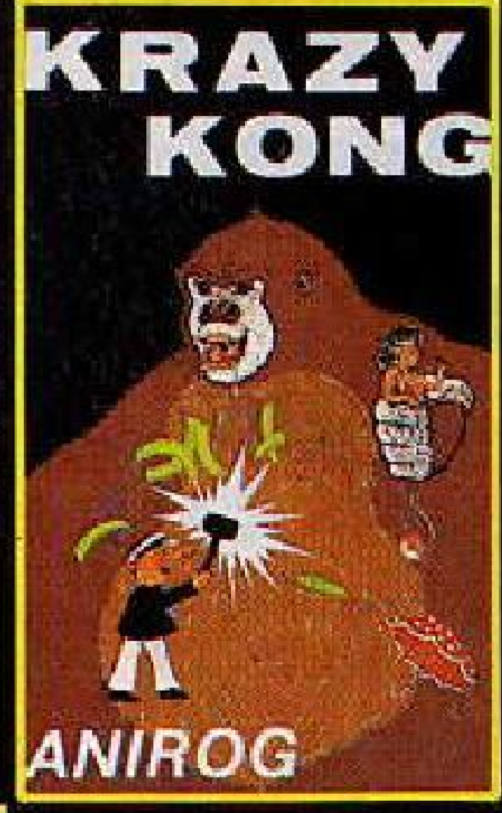

**8 MUNCHMAN/CBM 64.** Frayez-vous un chemin à travers le labyrinthe en avalant les pastilles d'énergie. Attention aux fantômes affamés. Remake de pac-man. On peut jouer seul ou à deux... 125 F TTC.




**9 MAZOGS / ZX81 16K.** Un trésor merveilleux est gardé par les féroces MAZOGS. A l'aide de vos clefs et de la complicité des prisonniers des MAZOGS vous devez vous emparer du trésor et vous échapper à travers d'ultimes embûches. 125 F TTC.




**10 XENON/ORIC 48 K-ATMOS.** Vous êtes le commandant de l'Armada XENON, votre mission aller jusqu'à la planète Radon et protéger le navire sidéral Zorgon. En route de nombreuses difficultés vous attendent. 5 tableaux successifs... Un des meilleurs jeux du genre... 120 F TTC.




HARD communication

**11 KRAZY KONG / VIC 20 16 K - CBM 64** - King Kong a enlevé votre fiancée et maintenant il jette des barils dans le chemin qui mène jusqu'à elle. Graphismes et effets sonores rendent ce grand classique attrayant. 125 F TTC.



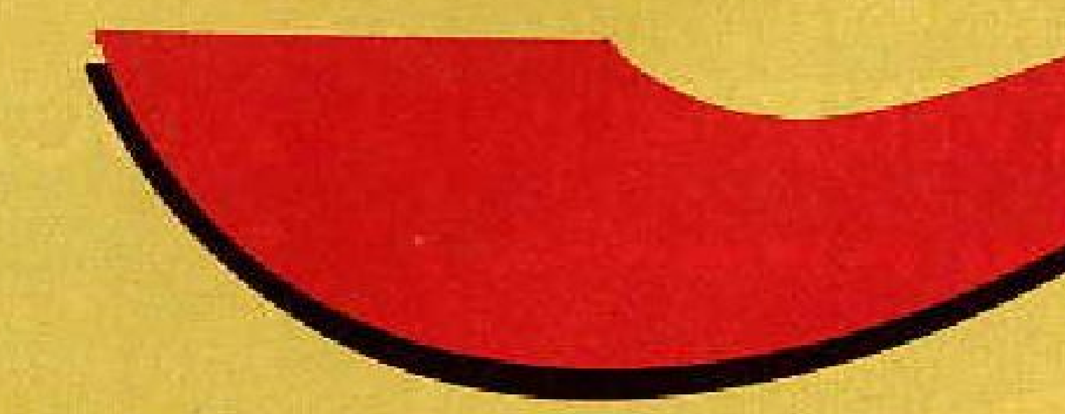

Vous êtes l'auteur d'un programme de grande qualité (jeux, utilitaires, éducatif, affaires). Ne gaspillez pas votre talent, envoyez-nous deux cassettes avec vos coordonnées. Qui sait, cela peut être le début de votre bonne fortune.

## REVENDEURS NOUS CONSULTER

Livraisons sous 48 heures, nombreux supports à la vente, 300 autres titres.

## PARTICULIERS GAGNEZ UN LOGICIEL

Vous pouvez gagner un des logiciels ci-dessus (voir ci-contre).

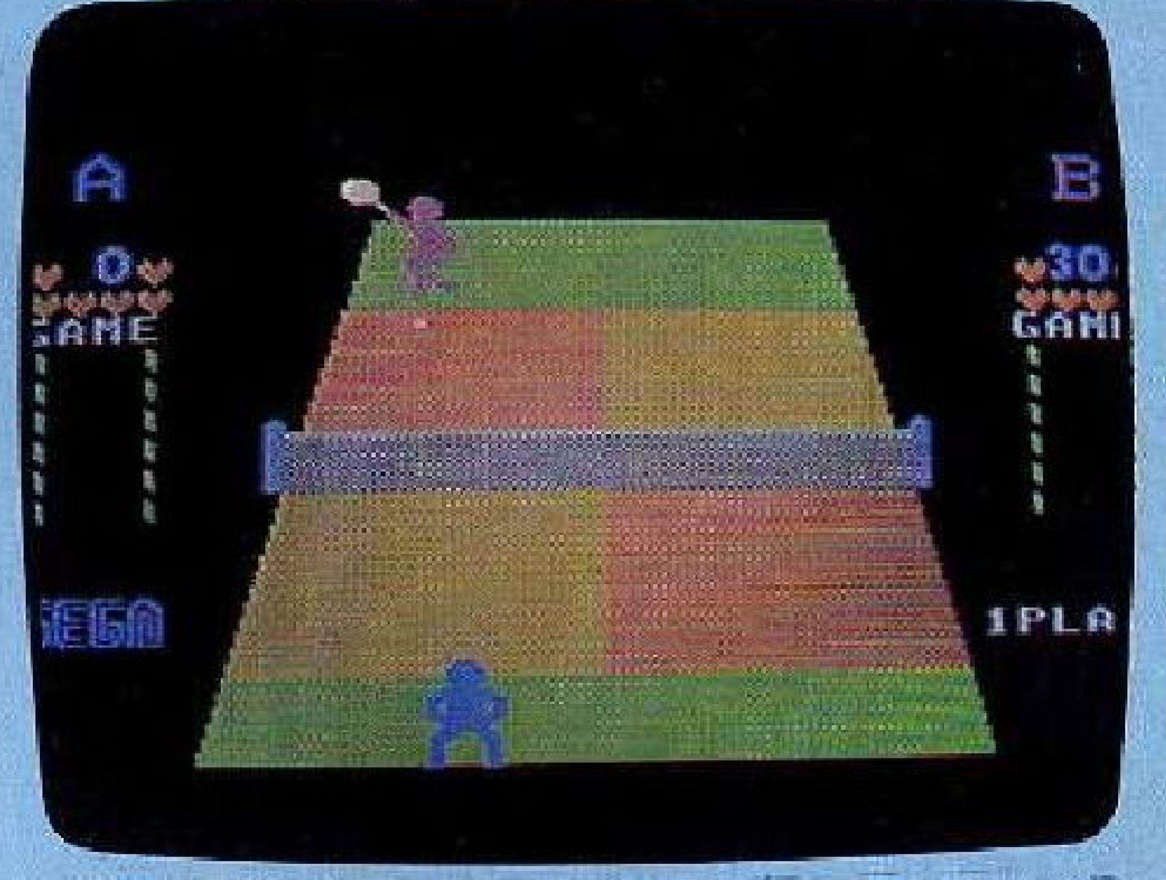


INNELEC 110 BIS, AVENUE DU GENERAL-LECLERC 93500 PANTIN
(EXPEDITIONS ET TEL. CITRAIL BERNIS (1)840.24.31 - TELEX 213 188)



*Type : arcade*
*Intérêt :* ★★★★★
*Graphisme :* ★★★★★
*Bruitage :* ★★★★
*Prix : 200 F environ*

## CHAMPION TENNIS
### Court de rêve

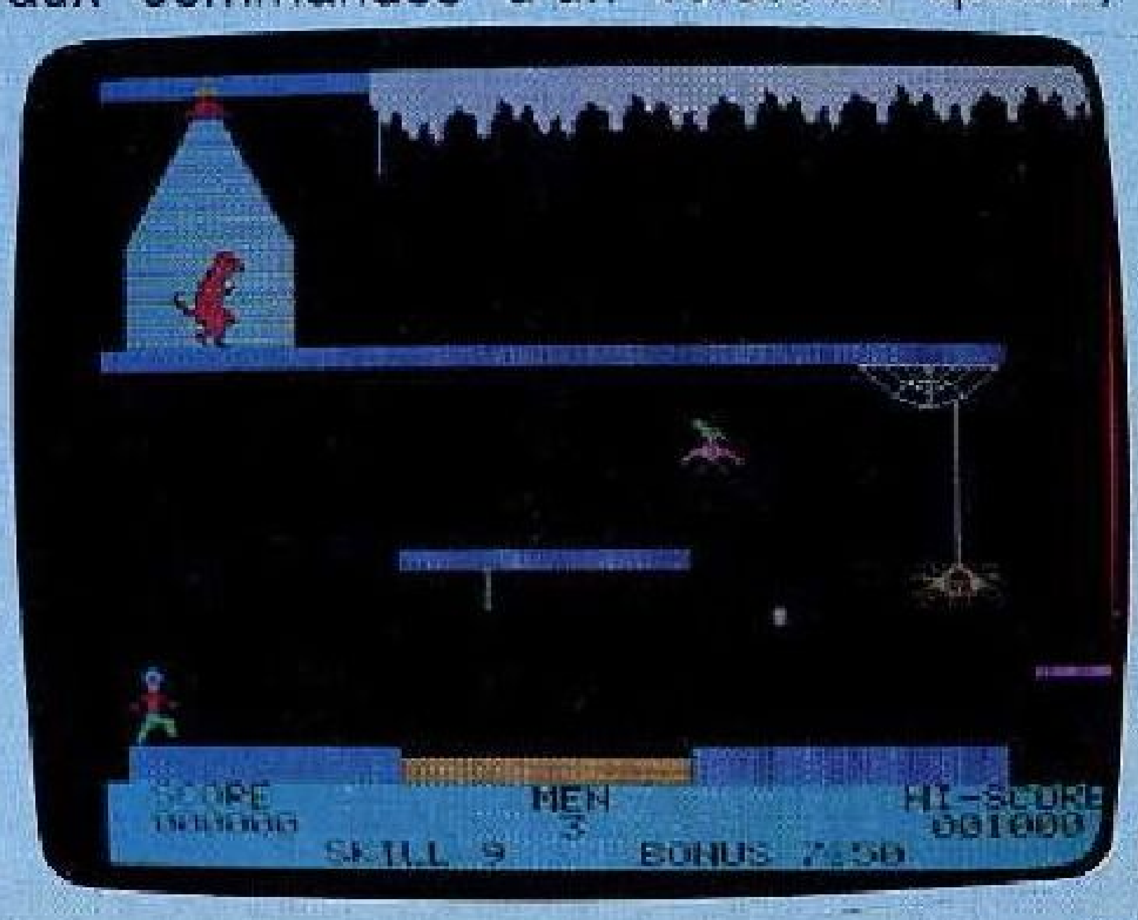



Sega propose un tennis d'excellente qualité, et le jeu de l'ordinateur n'est pas infaillible, une chance non ? Mais attention, si le joueur adverse (l'ordinateur) semble parfois maladroit, il peut quelques secondes plus tard devenir redoutable. Toutes les règles du tennis sont respectées, vous pourrez ainsi monter au filet, smatcher ou jouer en fond de court. Vous n'y serez pas toujours en sécurité. Les scores s'inscrivent sur le côté et permettent de connaître la situation du jeu à chaque instant.
Chaque joueur est représenté par un petit bonhomme bleu ou violet ; au repos il ressemble fort à un gorille. De plus, les dessins des joueurs en cours de partie sont très réalistes. Un conseil, laissez tourner le programme Demo, vous comprendrez mieux les finesses du jeu. Un matin, vous vous réveillez avec le souvenir d'un merveilleux rêve. Pendant le tournoi de Roland-Garros, vous êtes sorti de l'anonymat et avez gagné le match comptant pour la finale. Le public parisien tout entier vous acclame. (Sega pour *Yeno SC 3000.*)

*Type : simulation sport*
*Intérêt :* ★★★
*Graphisme :* ★★★★
*Bruitage :* ★★★
*Prix : 250 F environ (sur cartouche)*

## ZORGON'S REVENGE
### Le gong de la victoire

Après *Xenon*, l'aventure se poursuit. Les Zorgons ont réussi à prendre en otage la princesse Roz. Mais avant de délivrer la princesse, vous devez découvrir les pierres magiques aux quatre coins de l'empire Zorgon et vaincre les Quaonogs, les Terrapoos et de nombreux autres monstres.
Dans votre première aventure, vous devez, aux commandes d'un vaisseau spatial,

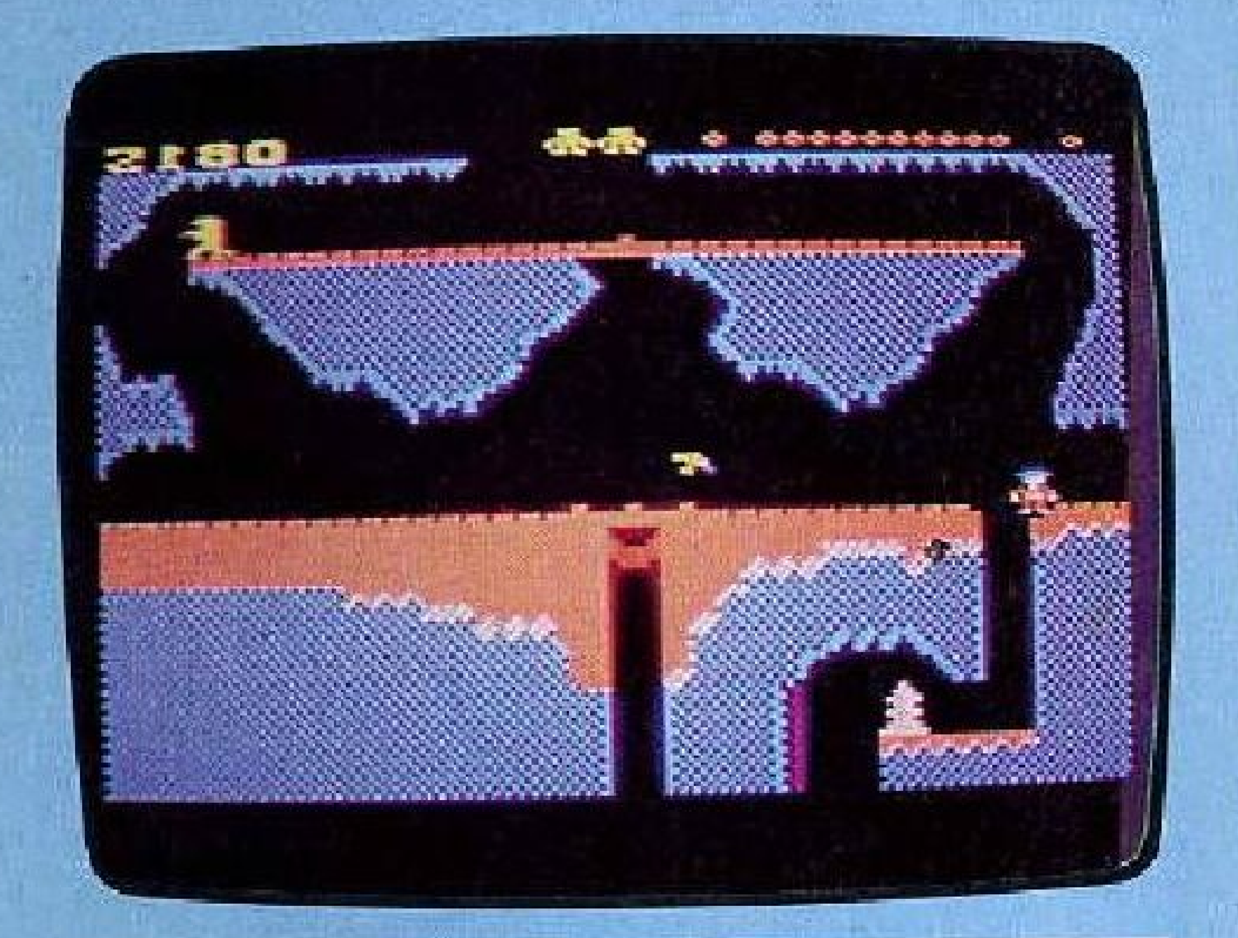


détruire des météores et de redoutables soucoupes.

Au deuxième tableau, vous devez éviter les boulets, puis attraper les pattes d'un oiseau en vol afin d'accéder à l'étage supérieur. Dans le troisième tableau, un monstre tentaculaire tire dans votre direction avec un pistolet à laser. Pour échapper à cette pieuvre, sautez au-dessus des rayons laser, puis capturez-la. Vous approchez de la princesse, elle est prisonnière dans une tour. Pour la délivrer, passez au-dessus de l'étang avec le téléphérique, et évitez les boulets de canon. Arrivé au pied de la tour, sonnez le gong qui ouvre la porte.

*Zorgon* est la superbe suite de *Xenon II*. Un jeu d'excellente qualité qui vous surprendra par sa difficulté. Un logiciel qu'il faut absolument posséder dans toute bonne ludothèque sur *Oric 1* (IJK pour *Oric 1*.)

*Type : action*
*Intérêt :* ★★★★
*Graphisme :* ★★★★★
*Bruitage :* ★★★★
*Prix : 120 F environ (sur cassette audio)*



## PHARAON'S CURSE
### L'esprit d'Osiris

Sur les traces d'une histoire millénaire, vous découvrirez la vie mouvementée des pilleurs de pyramides. Peut-être allez-vous ainsi trouver l'un des derniers trésors cachés au centre de ces monuments de pierre. Mais pour accéder à la salle du trésor, il faut éviter le mauvais esprit d'Osiris et la momie diabolique.

Une petite musique retentit, vous êtes prêt à faire un bond dans l'aventure, au cœur d'une pyramide égyptienne. Vous passez de galerie en galerie et devez, dans chacune d'elles, aller chercher des éléments du trésor. Malheureusement, ils sont souvent inaccessibles et pour les atteindre, vous devrez éviter les lances aux pointes acérées qui tombent du plafond, les gardiens fous qui ne cessent de tirer et une foule de petites embûches semblant, à première vue, inoffensives. De petites soucoupes montantes vous serviront d'ascenseur pour atteindre les galeries supérieures. Attention, les pharaons protégeaient très bien

Le labyrinthe dont vous ne connaissez pas le tracé est gardé par une horde de dragons aux formes plus étranges les unes que les autres. Lorsque l'aventure commence, vous n'avez que trois flèches, et les combats au corps à corps deviendront très vite inévitables. Dans ce cas il faut surveiller votre état physique, celui-ci baisse très rapidement. Attention à ne pas perdre toutes vos forces au combat sans avoir jamais atteint le donjon.
Vous vous dirigez dans les multiples couloirs du labyrinthe à l'aide des quatre points cardinaux Nord, Sud, Est et Ouest.
Un jeu en trois dimensions, où les murs du labyrinthe apparaissent de différentes couleurs. Sur le côté droit de l'écran sont données toutes les informations nécessaires à la poursuite de votre aventure. Les dragons à combattre sont de couleur rouge. L'utilisation des joysticks n'est absolument pas nécessaire pour cette cartouche ludique. (Mattel pour *Aquarius*.)

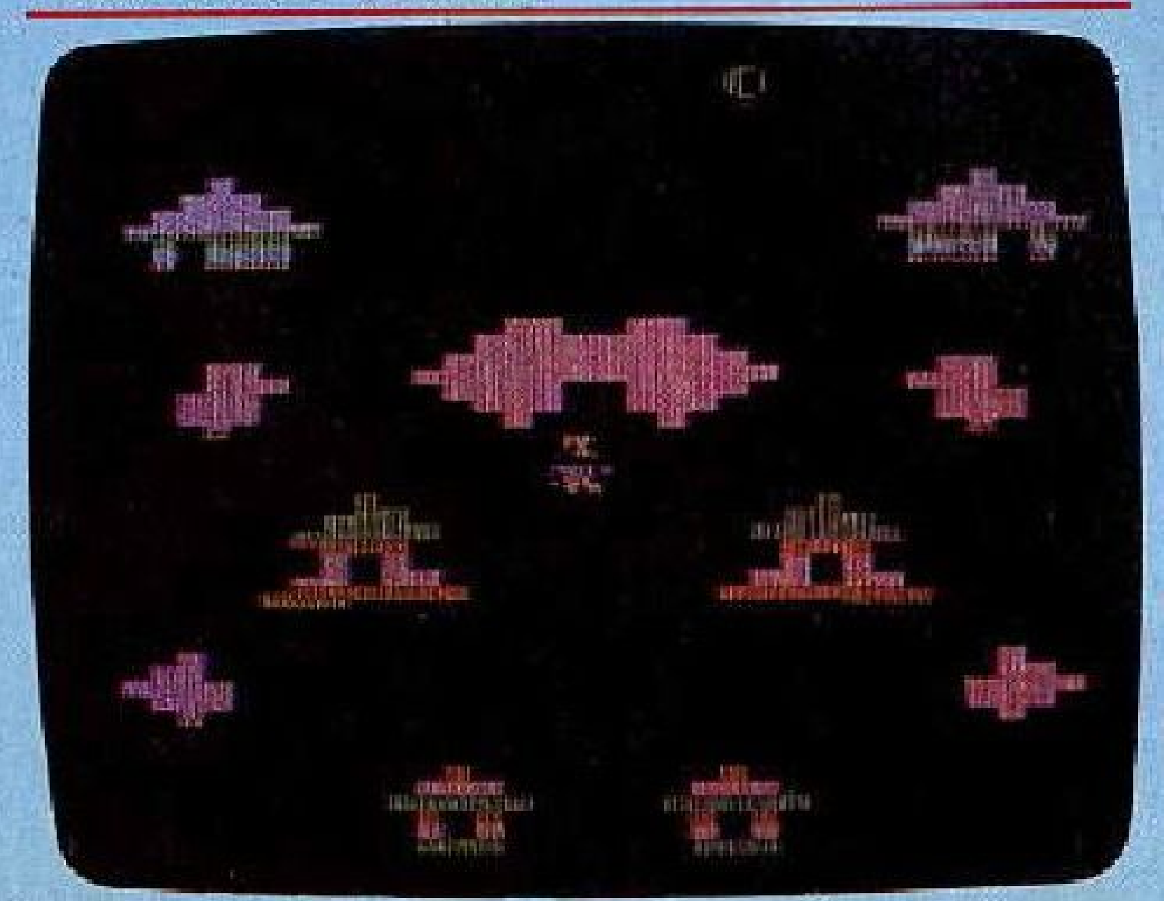
*Type :* jeu de rôle
*Intérêt :* ★★★★
*Graphisme :* ★★★★
*Bruitage :* ★★★
*Prix :* 250 F environ (cartouche)

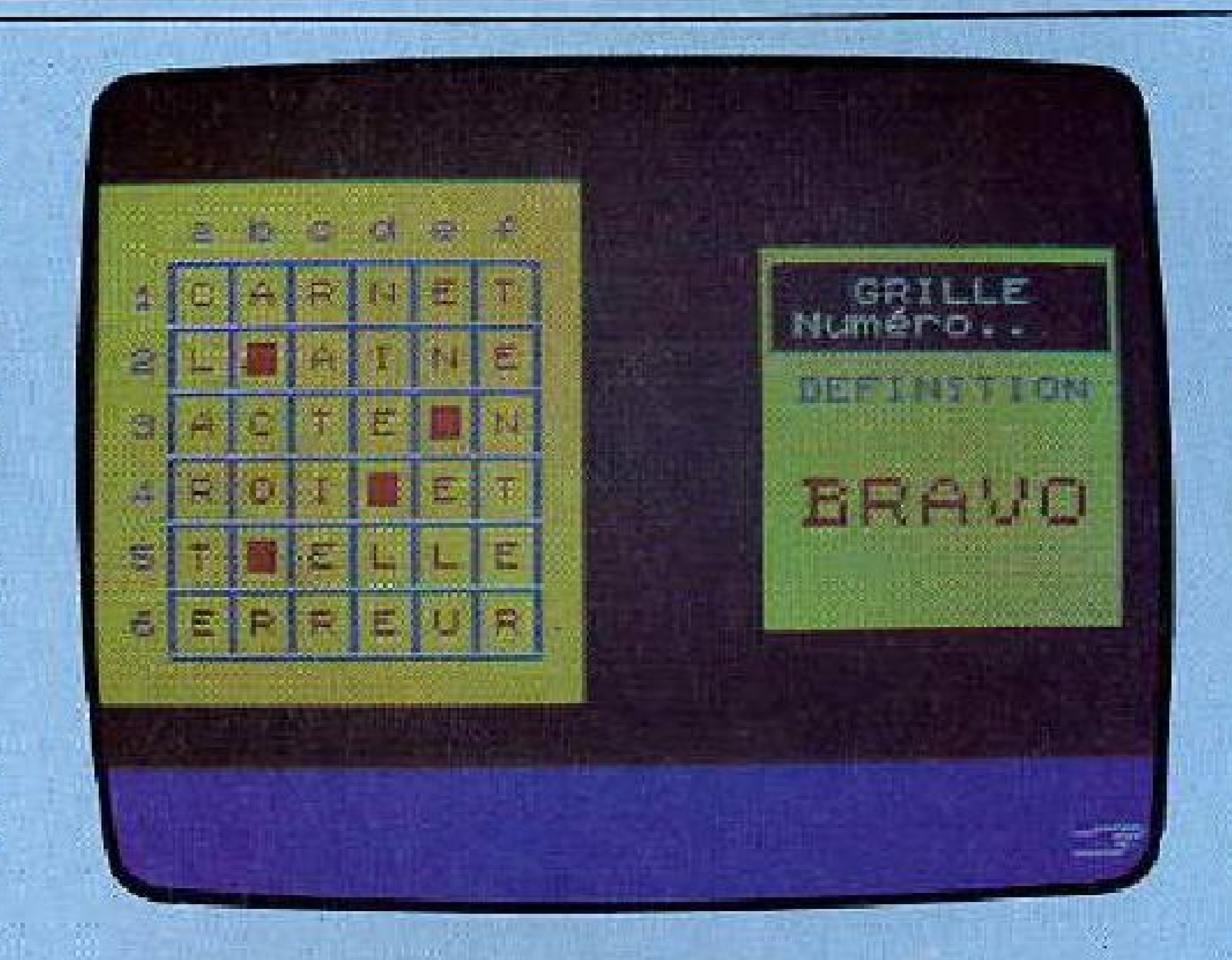
## PANDA

### Escalade

Panda fait appel à des recettes bien connues des amateurs de jeux vidéo : le charmant animal doit parcourir une ville en pénétrant dans chaque maison pour en ressortir dès qu'il aura pu atteindre la clef de la porte qui s'est refermée derrière lui. Bien sûr, pour atteindre la précieuse serrure, il doit se livrer à des prodiges d'escalade tout en évitant ses ennemis : de farouches cerbères qui sont ravis d'avoir une proie à poursuivre. Couleurs fort jolies mais graphisme un peu imprécis, musiquette assez sophistiquée, cette cartouche séduira les amateurs de *Frogger*, lassés de sauver des grenouilles. (V.D.I. pour *Atari 2600*.)

*Type :* réflexes
*Intérêt :* ★★★
*Graphisme :* ★★★★
*Bruitage :* ★★★★
*Prix :* 300 F environ






## MES PREMIERS MOTS CROISES

### Grilles en tête

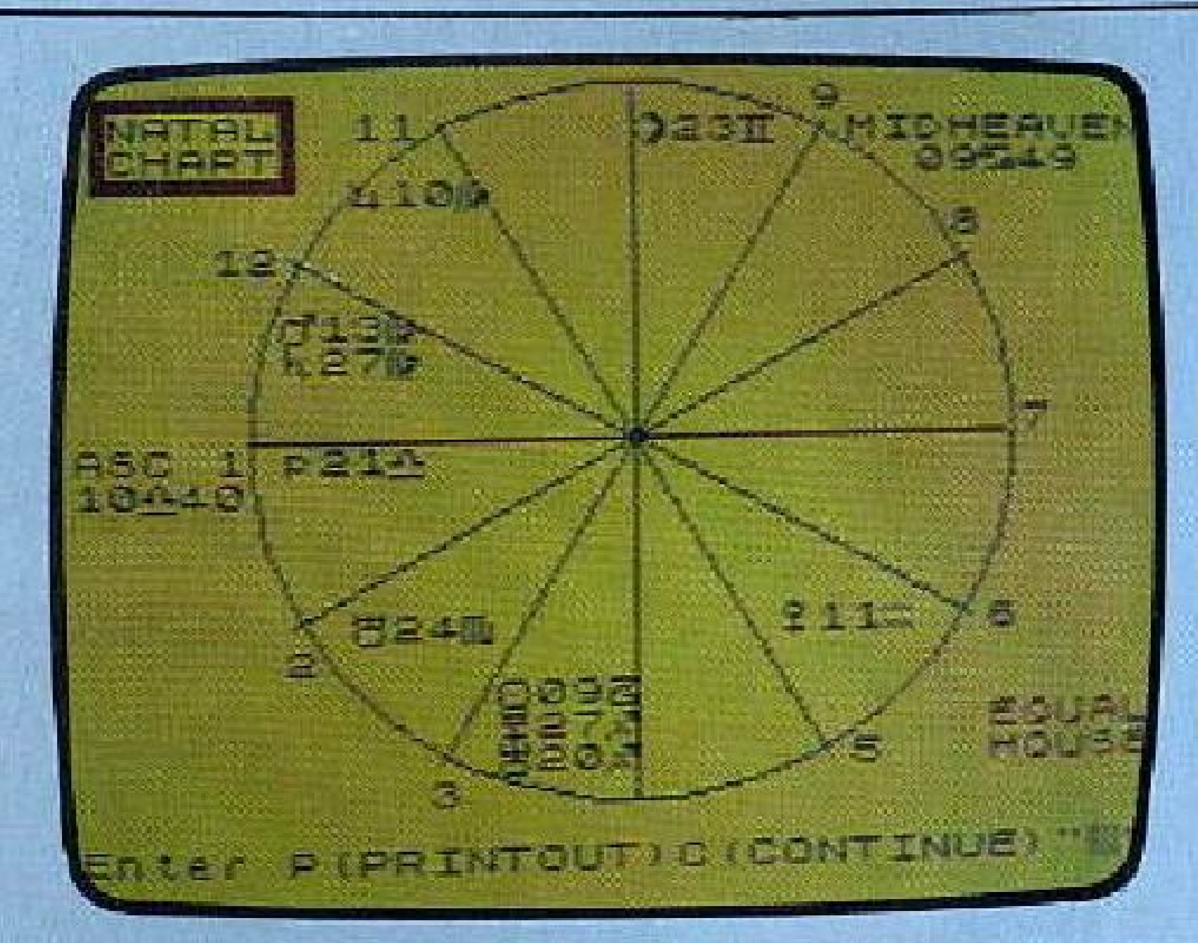
Ce programme s'adresse aux sept-neuf ans. Le joueur peut, soit résoudre des mots croisés, soit créer ou modifier des grilles. Il existe trente grilles à résoudre depuis les plus simples, composées de quatre cases sur quatre cases, jusqu'aux plus complètes (sept sur sept). Trois types d'aide sont proposés au joueur : pour les plus jeunes, la visualisation de la solution permettra de lire mots et définitions. Il est possible aussi d'obtenir une deuxième définition pour les mots plus difficiles ou de connaître la solution d'une définition. Si l'enfant désire créer sa propre grille, il a le choix entre des grilles de différents formats (de quatre sur quatre à neuf sur neuf). Le programme est bien fait et d'utilisation compatible avec l'âge de l'enfant. Il lui permettra de consolider et d'enrichir son vocabulaire. (Cassette Vifi Nathan pour *TO7*. Distributeur : Thomson.)

*Type :* réflexion
*Intérêt :* ★★★★
*Graphisme :* aucun
*Bruitage :* aucun
*Prix :* 180 F environ

## STARGAZER SECRETS

### Ciel à la carte

Ce programme n'est pas un jeu. Il s'agit du seul logiciel d'astrologie commercialisé en France pour le *Spectrum*. L'auteur en est d'ailleurs un astrologue professionnel. L'utilisation de ce programme est très simple et n'importe quelle personne, même novice en astrologie, peut l'utiliser sans problème. Il suffit d'indiquer à l'ordinateur vos nom, date, heure et lieu de naissance. Il se charge alors d'effectuer les calculs complexes nécessaires et, au bout de deux minutes, affiche à l'écran votre carte du ciel en précisant aussi votre ascendant et votre milieu du ciel. Mais ce n'est pas tout. Pour ceux qui ne sauraient pas interpréter cette carte, le programme effectue ensuite une analyse assez complète de votre thème astral, planète par planète et donne une▶




conclusion générale. Ce programme très bien fait constitue une approche passionnante des secrets de l'astrologie. Dommage toutefois qu'il soit en anglais. (Cassette Computer Rentals Ltd pour *Spectrum* 48 K. Distributeur : Pluto.)

*Type : connaissances*
*Intérêt : ★★★★★★*
*Graphisme : ★★★*
*Bruitage : aucun*
*Prix : 95 F environ*

## FATHOM

### Figure de proue

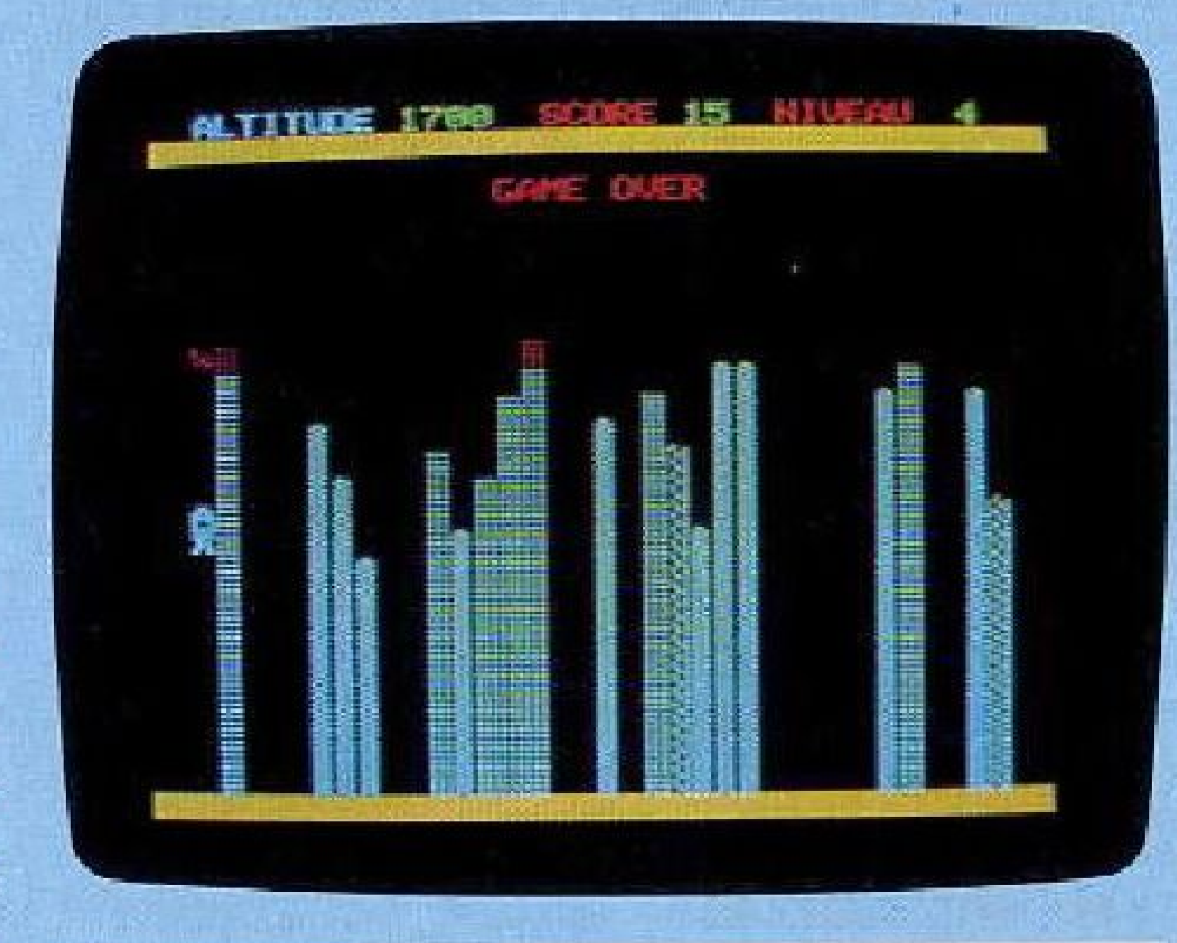
Neptinia, fille de Neptune, a été enlevée par des marins sans scrupules qui l'ont attachée à l'avant de leur navire en guise de figure de proue. Fou de douleur, Neptune a déchaîné les flots et coulé le navire. Hélas ! dans sa colère, il a brisé et perdu



son propre trident et n'a pu délivrer sa fille qui est toujours prisonnière, au fond des flots... Jeune prince plein de courage, vous n'avez de cesse d'avoir libéré la princesse. Mais, avant d'arriver à cet happy end, vous devez d'abord retrouver le trident qui seul vous permettra de sauver la jeune fille. Prince de sang royal, vous avez le pouvoir de vous transformer à volonté en dauphin ou en albatros : oiseau, vous survolez des volcans en éruption, affrontez de farouches oiseaux noirs, attrapez les nuages qui dévoilent une étoile magique ; poisson, vous plongez au fond des mers, à la rencontre de pieuvres maléfiques et d'algues traîtresses...

Graphismes superbes, thème étonnant, *Fathom*, comme *Nova Blast*, classe d'emblée les jeux Imagic pour Colecovision dans le peloton de tête des programmes ludiques. Une réussite ! (Imagic pour Colecovision.)

*Type : action et habileté*
*Intérêt : ★★★★★★*
*Graphisme : ★★★★★★*
*Bruitage : ★★★★*
*Prix : 420 F environ*




## NIGHT FLIGHT

### Toujours plus haut

La guerre a éclaté depuis quelques mois. Votre mission consiste à détruire la capitale ennemie au plus vite. Pilote d'un bombardier, vous allez anéantir le quartier général de l'armée adverse, situé au cœur de la cité. Vous allez donc la survoler, mais à chaque passage, par manque de carburant, votre bombardier descendra de quelques centaines de mètres. N'oubliez pas de bombarder les gratte-ciel les plus hauts en premier. Vous pourrez vous illustrer sur huit niveaux de jeu, chacun déterminant la hauteur des gratte-ciel, de plus en plus hauts.

*Night Flight* a su se forger une solide réputation. Mais si le jeu devient rapidement lassant, il possède, par ailleurs, un très bon rapport qualité-prix. (Proriciel pour *Oric 1*.)

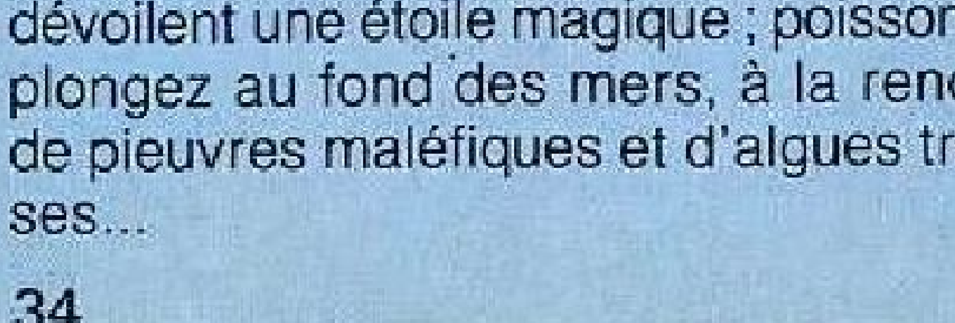
*Type : action*
*Intérêt : ★★★*
*Graphisme : ★★★*
*Bruitage : ★★*
*Prix : 70 F environ (sur cassette audio)*

## CHAT ET SOURIS

### A tour de rôle

Jeune souris au grand appétit, vous n'avez qu'un désir : manger sans cesse du fromage ; chat plein d'allant vous avez à cœur de remplir votre rôle : attraper les souris. Inutile de préciser que vous avez fort à faire avec cette cartouche Philips. Le premier round vous met dans la peau du chat. A l'aide de lignes droites horizontales et verticales, vous tentez de construire une souricière pour bloquer la souris avant qu'elle ait mangé trop de fromage ; mais au second round les rôles sont inversés et vous voilà souris ! Selon les variantes choisies, le nombre de morceaux de fromage et de parois mis à la disposition du chat varie, des trous de souris, qui constituent autant d'échappatoires apparaissent et disparaissent, enfin, la vitesse des protagonistes s'accélère...







# ORIC EST MORT, VIVE ATMOS !

**Les petits ordinateurs britanniques n'arrêtent pas de nous surprendre. Après l'Oric 1, venu il y a un an sur le marché français, on annonce déjà la naissance de son petit frère : Atmos. Des fées ambitieuses se sont penchées sur le berceau du nouveau-né. *Tilt* était au rendez-vous.**

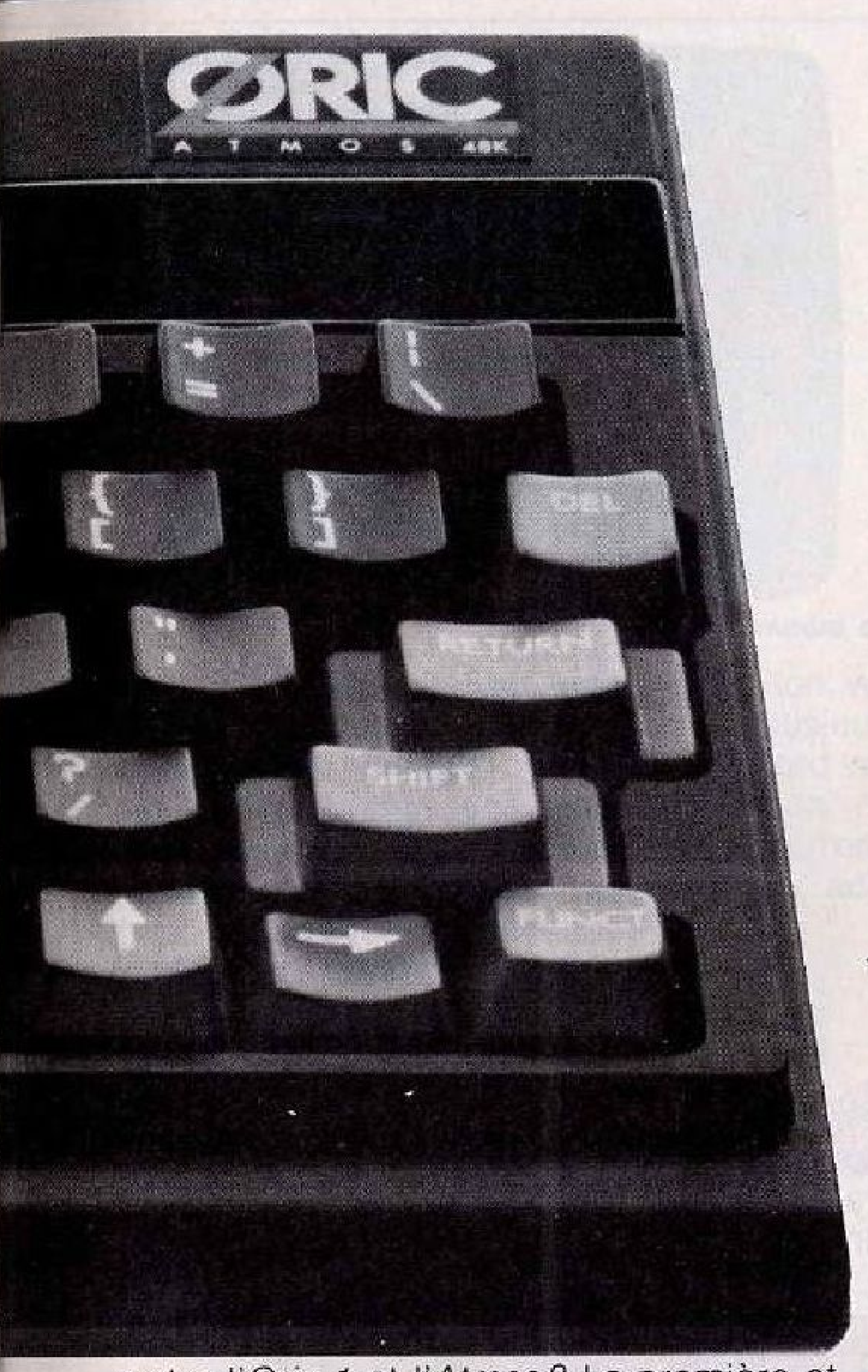
L'enthousiasme pour l'*Oric 1* n'a pas faibli, après dix-huit mois de commercialisation : un succès justifié par son rapport qualité-prix excellent pour la version 48 Ko RAM. Et pourtant malgré ce vent de folie, la production de l'*Oric 1* vient d'être stoppée. En fait, Oric lance une nouvelle version de l'*Oric 1, Atmos*. L'avenir de cet appareil s'annonce prometteur. Jugez plutôt : les prévisions de vente pour 1984 s'élèvent à 50 000 unités — auxquelles s'ajoutent 20 000 lecteurs de disquettes —, soit cinq fois le chiffre des ventes atteint par l'*Oric 1* en 1983. La part des imprimantes fonctionnant sur *Oric 1* et *Atmos* devraient passer, en 1984, de 3 000 à 20 000 unités. Des chiffres ambitieux qui, s'ils sont réalisés, feront de ce constructeur britannique un leader sur le marché français.

L'un des principaux reproches qui puissent être faits à *Oric 1* était l'important taux de machines défectueuses, plus de 22 %.

## Un look plus professionnel

Concernant l'*Atmos*, ASN Diffusion annonce un taux de retour maximal de 3 %. Malheureusement, comme les principaux composants de l'*Oric 1* sont présents sur l'*Atmos*, le nombre d'ordinateurs défectueux risque d'être légèrement supérieur aux prévisions...

Mais quelles sont les grandes différences




entre l'*Oric 1* et l'*Atmos* ? La première et la plus visible demeure l'aspect esthétique de l'*Atmos*, de couleur noire avec quelques touches de rouge. Ce micro-ordinateur offre un « look » plus professionnel que son prédécesseur. Le clavier de l'*Oric 1* était composé de touches mécaniques très espacées qui ne permettaient pas une frappe rapide. L'*Atmos* est équipé d'un clavier à touches mécaniques de type machine à écrire Qwerty. ASN annonce la commercialisation en France d'un clavier Azerty plus complet, pour le mois de mai. Les touches de forme arrondie, accolées les unes aux autres, permettront une utilisation semi-professionnelle. Autre différence entre les deux appareils : la mémoire morte ou ROM. L'*Atmos* est équipé d'une nouvelle ROM avec interprétateur Basic et de nombreuses instructions supplémentaires. Bien sûr, tous les programmes écrits en Basic fonctionnent à la fois sur l'*Oric 1* et l'*Atmos*. Les logiciels écrits en langage machine posent quelques problèmes, car la nouvelle ROM utilise des adresses mémoires différentes. Dans la pratique, les logiciels écrits en langage machine conçus pour *Atmos* fonctionnent aussi sur l'*Oric 1*. Mais ils n'utilisent pas les nouvelles instructions de l'*Atmos*. Sinon, comment pourraient-ils fonctionner simultanément sur ces deux micro-ordinateurs. Certains logiciels écrits en langage machine pour l'*Oric 1* fonctionnent sur l'*Atmos*. Après le chargement « error found » apparaît à l'écran, il suffit de faire « run » et le programme est lancé.

La bibliothèque de logiciels pour l'Oric *Atmos* est donc encore peu étendue. A l'avenir, de nombreuses sociétés de logiciels proposeront des programmes pour les micro-ordinateurs Oric en deux versions, l'un pour l'*Oric 1* et l'autre pour l'*Atmos*. Pour plus de sûreté, espérons que chaque créateur de logiciels testera ses réalisations pour préciser ce problème de compatibilité. Proriciel qui diffuse de nombreux logiciels pour Oric par l'intermédiaire de ASN Diffusion, compte en vendre 500 000 en 1984, contre 50 000 en 1983, soit dix fois plus. Ils couvrent tous les thèmes éducatifs, jeux et langages. N'oublions pas la société française Loriciels qui propose des logiciels ludiques d'excellente qualité pour *Oric 1* et bientôt pour *Atmos*.

## Echange standard

Le microprocesseur est toujours le traditionnel 650 2A. Les habitués de la marque Oric continueront à programmer sans difficulté. Toutes les autres caractéristiques de l'*Atmos* sont identiques à celles de l'*Oric 1*. La définition graphique reste la même, c'est-à-dire 200/240 pixels et huit couleurs. Il existe aussi quatre-vingts caractères définissables par l'utilisateur, qui sont bien pratiques pour la création de programmes ludiques en Basic. Les capacités sonores de l'*Atmos* sont également identiques à celles de l'*Oric 1*. Il possède un haut-parleur et un amplificateur intégrés reliables à une chaîne hi-fi. Les extensions de l'*Oric 1* sont, bien sûr, compatibles avec l'*Atmos*. La sortie imprimante parallèle de type Centronics permet de connecter pratiquement toutes sortes d'imprimantes. Il possède aussi une interface-cassette, le branchement au magnétophone s'effectuant par l'intermédiaire d'un prise DIN ou par un cordon adaptateur. Le lecteur de disquettes si longtemps attendu est enfin disponible pour 2 500 à 3 000 F. Il s'agit d'une micro-disquette de 3 pouces, avec une capacité de 320 kilo-octets formeté. Bientôt des cartes entrées-sorties, entrées analogiques et un paddle à huit directions seront disponibles pour Oric chez Sidéna (117, rue de la Croix-Nivert, 75015 Paris). Cette nouvelle manette de jeux peut être commandée en Basic dans un logiciel de votre réalisation.

L'*Atmos* est commercialisé depuis le mois de février à 2 480 F environ. Mais ASN Diffusion propose une opération commerciale ambitieuse et complexe. La société vous propose, en effet, d'échanger votre *Oric 1* contre un *Atmos* flambant neuf moyennant 500 à 600 F environ. Mais une question se pose. Que va devenir le stock d'*Oric 1* ainsi récupéré par ASN ? Si dans l'ensemble l'idée est séduisante, sa réalisation risque en effet de poser quelques problèmes. Exemple : les ordinateurs achetés en dehors du réseau de diffusion ASN bénéficieront-ils de la même proposition ? ASN Diffusion proposera-t-il un échange standard des logiciels ? Un service information et assistance par téléphone répondra à toutes les questions des utilisateurs notamment celles concernant l'adaptation des programmes. Une grande première en France. Et pour conforter encore son image dynamique ASN Diffusion encourage la création de clubs et la publication d'ouvrages d'initiation et programmes pour l'*Oric 1* (et bientôt l'*Atmos*). Il édite aussi une revue spécialisée sur l'*Oric 1*, « Micr'Oric ».

Si l'*Atmos* apparaît comme une version rajeunie de l'*Oric 1*, son frère jumeau en quelque sorte, ceci n'empêche pas le constructeur anglais de développer une nouvelle gamme de micro-ordinateurs. Deux nouveaux modèles seront commercialisés en France. Le premier est un Oric grand public accessible à tous et destiné à l'initiation (annoncé pour juillet). Le second est un Oric professionnel qui devrait concurrencer l'*Apple II* et l'*IBM PC Junior* (sa date de commercialisation est encore un mystère). Les centres de recherches Oric s'orientent vers la robotique et il est possible que cette jeune société nous propose, d'ici à quelques années, un robot entièrement commandé par ordinateur. Si ces petits automates remportent un aussi vif succès que les micro-ordinateurs, il faut s'attendre à une offensive de choc. (*Atmos-Oric*, importé par ASN Diffusion, Z.I. La Haie Griselle, B.P. 48, 94470 Boissy-Saint-Léger. Tél. : 599 36 36.)

Bertrand RAVEL

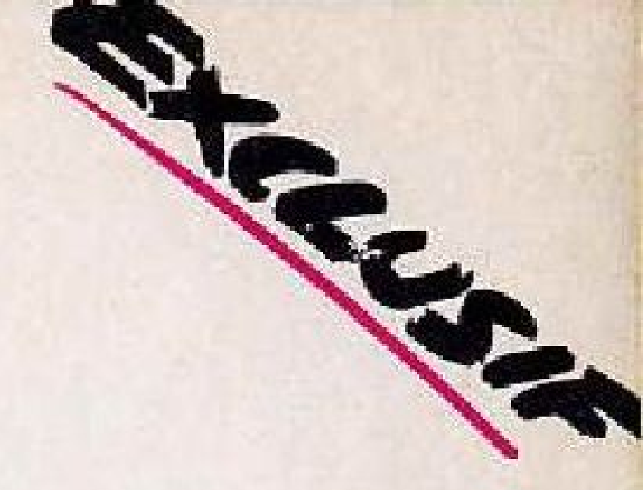
**Nous avons aimé :**
- le nouveau clavier ;
- les extensions ;
- le Basic facilement utilisable.

**Nous avons regretté :**
- le rapport qualité-prix ;
- le peu de changement concernant la mémoire ROM ;
- l'absence en port cartouche ;
- le chargement des cassettes, peu fiable.

**RADIOSCOPIE**

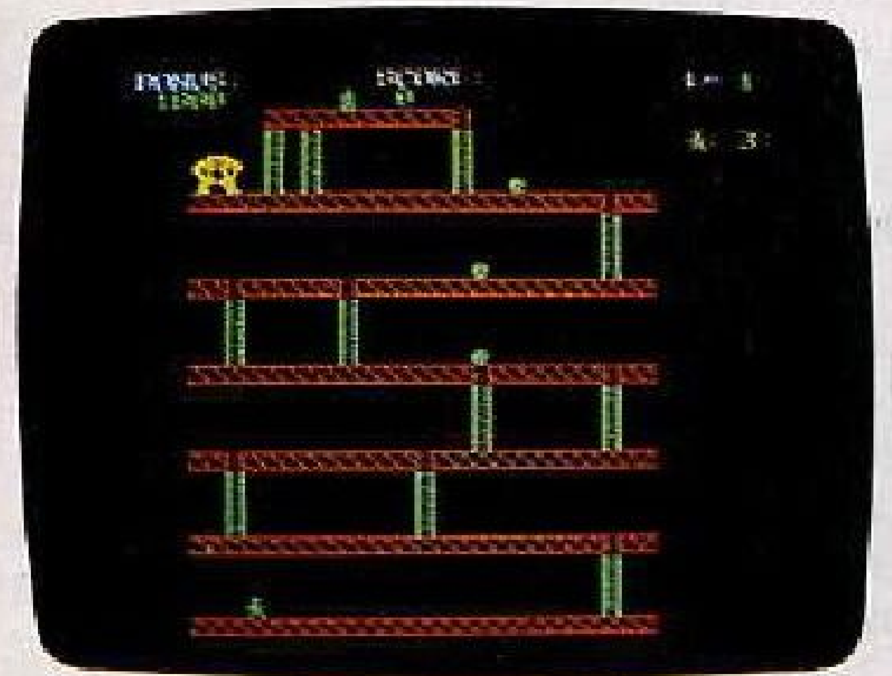
**Origine :** Grande-Bretagne
**Connexion T.V. :** Péritel ou Pal. Option UHF noir et blanc
**Mémoire vive :** 16 Ko ou 48 Ko
**Mémoire morte :** 16 Ko
**Extension RAM :** en attente
**Son :** oui
**Couleurs :** 8
**Joystick :** 1 avec extension
**Entrée cartouche :** non
**Crayon optique :** non
**Disquette :** oui
**Prix :** 2 480 F environ



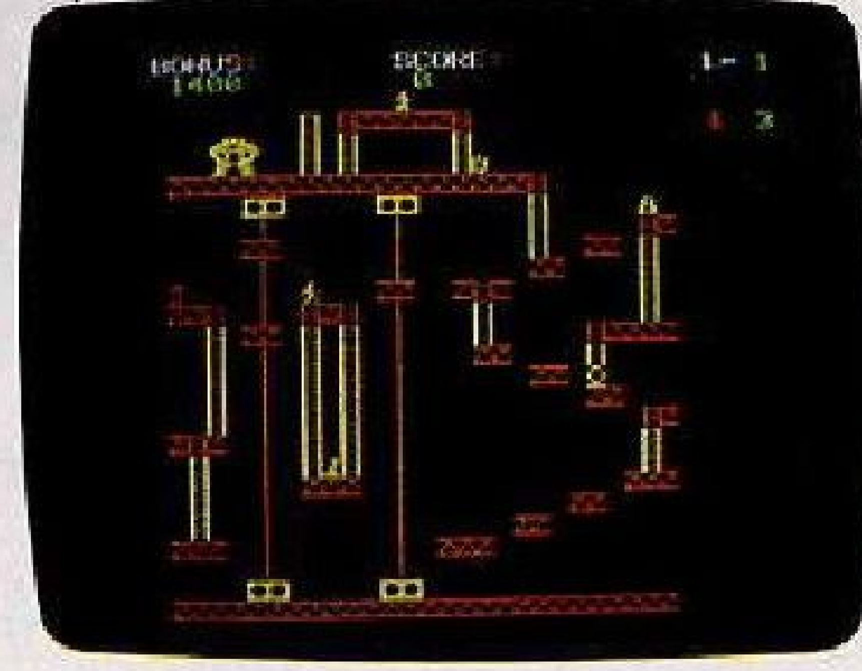




# ORIC KONG

**Vous possédez un Oric 1 ? Alors réjouissez-vous.**
**Oric Kong est un programme conçu tout spécialement pour vous par TILT.**
**Votre fiancée a été enlevée par le gorille Kong.**
**Traqué, l'animal s'est réfugié au sommet d'un bulding.**
**À vous de la récupérer en évitant les projectiles lancés par Kong.**
**Vous vous déplacez à l'aide des touches «L» = droite, «K» = gauche, «A» = haut, «Z» = bas et pour sauter, servez-vous de la barre «espace».**









**Éviter les tonneaux; se méfier des tapis roulants; utiliser les ascenseurs; faire sauter les rivets; quel programme !**

```
1 X=9:Y=25:BH$="d":NB=3:LE=1:GOTO 16
2 K$=KEY$
3 IF K$="" THEN RETURN
4 IF K$=" "THENGOSUB10110:RETURN
5 IF K$="P" THEN GET Z$
6 PLOT X,Y,AP$
7 IFK$="L"THENA=1:BH$="d"
8 IFK$="K"THENA=-1:BH$="e"
9 IFK$="A"AND SCRN(X,Y-1)=104THENB=-4
10 IFK$="Z"AND SCRN(X,Y+1)=104THENB=4
11 X=X+A:Y=Y+B:AP$=CHR$(SCRN(X,Y))
12 IF A<>0 THEN A1=A
13 A=0:B=0:RETURN
16 TEXT:CLS:PAPER0:INK7:ZAP
17 POKE 618,10:PRINT:PRINT:POKE#20C,255
18 PLAY 7,0,0,0
20 PRINTCHR$(4):E$=CHR$(27)
30 PRINT:REM TITRE
40 FOR I=1 TO 7:PRINT:NEXT
50 PRINTE$"N"E$"C                ORIC KO
NG"
60 PRINT CHR$(4)
65 FORI=1TO10:PRINT:NEXT
72 PLOT 2,23,"UN INSTANT S.V.P..."
75 GOSUB 50000
77 PLOT 2,23,"PRESSEZ UNE TOUCHE..."
80 GET R$:CLS
90 PLOT 1,1,3:PLOT 11,1,"-- ORIC KONG -
-":INK4
91 PLOT 0,9,1
100 REM /\/\/\ TABLEAU 1 /\/\/\
101 CLS:IF LE>2 THEN HT=0 ELSE HT=4
102 IF LE=1 THEN BO=2000 ELSE BO=3000
103 HO=1:LI=100:GOSUB 1120:X=9:Y=25:AP$
=" ":TT=0
104 GOSUB 40100
105 PLOT ^,Y,BH$
110 FOR I= 26 TO 6 STEP -4
115 PLOT 2,I,1:PLOT 2,I-1,2:PLOT 2,I-2,
2:PLOT 2,I-3,2
120 PLOT 6,I,"bbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbb
130 NEXT
135 PLOT 2,4,3:PLOT 2,5,3:PLOT 6,4,"jkl
":PLOT 6,5,"mno"
140 PLOT 9,4,2:PLOT 9,5,2
150 FORI=22TO25:PLOT 28,I,"h":NEXT
160 FORI=18TO21:PLOT 8,I,"h":PLOT 18,I,
"h":NEXT
170 FORI=14 TO17:PLOT 21,I,"h":PLOT 28,
I,"h":NEXT
180 FORI=10TO13:PLOT 8,I,"h":PLOT 14,I,
"h":NEXT
190 FORI=6TO9:PLOT28,I,"h":NEXT
200 FORI=3 TO5:PLOT 10,I,"h":PLOT12,I,"
h":NEXT
210 FOR I=3 TO 5:PLOT 20,I,"h":NEXT
220 PLOT 9,2,1:PLOT 10,2,"bbbbbbbbbh"
230 PLOT 33,3,"d:":PLOT 35,3,STR$(NB)
240 REM == ACTION ==
242 PLOT28,9,"h":PLOT8,13,"h":PLOT14,13
,"h":PLOT21,17,"h":PLOT28,17,"h"
244 PLOT 8,21,"h":PLOT 18,21,"h":PLOT 2
8,25,"h":PLOT 20,5,"h"
249 IF LE>1 THENPLOT21,10," ":PLOT17,14
," "
250 PLOT X,Y,BH$
251 PLOT 14,1,"v"
258 SC$=STR$(SC):PLOT 16,1,SC$
259 K$="":A=0:B=0
260 IF TT<3 THEN 340
270 GOSUB 2
280 IF AP$="!" THEN 2100
322 IF Y=5AND X<16THEN X=16
325 IFSCRN(X,Y+1)=32 THEN 30000
328 IF X=20 AND Y=1 THENGOSUB40000:HO=H
O+1:GOTO2000
329 IF A<>0 THEN A1=A
330 A=0:B=0:CO=CO+1:IFCO=5THENCO=0:GOTO
242
340 REM ==  TONNEAUX  ==
345 IF T=0 THENST=INT(RND(1)*8)+6ELSEGO
TO 350
346 FORT=1TO3:XT(T)=15:YT(T)=5:AT(T)=2:
NEXTT:TT=1
350 FOR T=1 TO TT
352 PLOT X,Y,BH$
360 PLOT XT(T),YT(T)," "
370 XT(T)=XT(T)+AT(T)
372 PLOT XT(T),YT(T),"!"
375 IFXT(T)=X AND YT(T)=Y THEN2100
378 IF YT(T)=25AND XT(T)<6THENGOSUB 107
0
380 IF XT(T)<6 THEN AT(T)=1:GOSUB 1060:
GOSUB 1090
385 IF XT(T)>30THEN AT(T)=-1:GOSUB 1060
:GOSUB 1090
390 IFYT(T)>Y+HTTHENGOSUB 1070
400 IFSCRN(XT(T),YT(T)+1)=104THENS=INT(
RND(1)*3):IFS=2THENGOSUB1050
410 NEXT T
420 IFTT<3THENCP=CP+1:IFCP>STTHENCP=0:T
T=TT+1
600 GOTO 250
1000 PLOTX,Y,"100":WAIT20:PLOTX,Y,"   "
:SC=SC+100
1010 RETURN
1050 AT(T)=-AT(T)
1060 PLOT XT(T),YT(T)," ":YT(T)=YT(T)+4
:RETURN
1070 PLOTXT(T),YT(T)," ":YT(T)=5:XT(T)=
15+INT(RND(1)*6)+1:AT(T)=1
1080 RETURN
1090 BO=BO-100:IF BO<1000THENPING
1095 BO$=STR$(BO):PLOT 3,1,"     ":PLOT
3,1,BO$
1100 IFBO<0THEN 2100
1110 RETURN
1120 REM /\/\ HOW HIGH /\/\
1122 CLS:INK1:I=15:PLAY 7,0,0,0:CH=4
1123 IF LI=11000 THEN INK4:CH=3
1125 FOR J=1 TO HO
1130 HA=J*25:HA$=STR$(HA)
1135 PLOT 16,I,"mno":PLOT 16,(I-1),"jkl

1138 PLOT 20,I,HA$:PLOT 24,I,"M"
1140 I=I-2:NEXTJ
1145 PLOT 1,22,CH:PLOT 9,22,"JUSQU'OU I
```

```
REZ-VOUS ?"
 1150 WAIT30:MUSIC 1,4,2,7:WAIT50
 1160 MUSIC1,4,7,7:WAIT25
 1170 MUSIC1,4,6,7:WAIT50
 1180 MUSIC1,4,9,7:WAIT25
 1190 MUSIC1,4,7,7:WAIT25
 1200 MUSIC1,4,11,7:WAIT30
 1210 MUSIC1,5,2,7:WAIT55
 1300 PING
 1305 WAIT 300
 1310 RETURN
 2000 CLS:INK7
 2020 GOTO 3000
 2100 REM ^/^ PERTE ^/^
 2102 PLAY 7,0,0,0
 2105 FOR I=11 TO 1 STEP -1
 2110 MUSIC 1,4,I,7:WAIT 10
 2120 IF J=1THEN WAIT 20:J=0:NEXTI:GOTO2
140
 2125 J=1
 2130 NEXT I
 2140 WAIT 20:SHOOT:WAIT 100
 2145 A=0:B=0:T=0:BH$="d"
 2150 NB=NB-1:IF NB=0 THEN PLOT15,12,"GA
ME OVER":GOTO 2170
 2160 GOTO LI
 2170 WAIT 100:IF SC<HS(7) THEN 2260
 2180 CLS:INK2
 2190 FORT=1TO7:IFSC>HS(T) THEN 2220
 2200 NEXT T:GOTO 2260
 2220 FORL=7TO T STEP-1
 2230 HS$(L+1)=HS$(L):HS(L+1)=HS(L):NEXT
L
 2240 HS(T)=SC:PRINT:PRINT:PRINT"VOUS VE
NEZ DE REALISER UN":PRINT"DES 7 MEILLEUR
S SCORES."
 2250 PRINT:PRINT:INPUT"VOTRE NOM S.V.P:
";N$:N$=MID$(N$,1,15):HS$(T)=N$
 2260 CLS:INK4
 2270 PRINTCHR$(4):PRINTCHR$(27)"N"CHR$(
27)"Q          --- ORIC KONG ---":PRINTC
HR$(4)
 2272 PRINT:CL=1
 2275 FORI=1TO7:PRINT"-";I;"- ";HS(I):PR
INT:NEXT
 2278 FOR I=4 TO 16 STEP 2:PLOT 1,I,CL:P
LOT 17,I,HS$(CL):CL=CL+1:NEXT
 2279 FORSC=1TO9999:NEXT
 2280 NB=3:LE=1:SC=0:T=SC:GOTO100
 3000 REM ^/^/^ TABLEAU 2 ^/^/^
 3002 LI=3000:DP=6:YP=21:GOSUB 1120:GOSU
B40100:YB=17:XB=17:AB$=" ":BO=3000
 3005 PLOT 33,3,"d:":PLOT 35,3,STR$(NB)
 3006 INK 7
 3008 PLOT 0,26,1:PLOT 0,18,1
 3010 FOR I=6 TO 29:PLOT I,26,"b":PLOT I
,18,"b":NEXT
 3020 PLOT 0,10,3:PLOT 0,14,3:PLOT 0,22,
3
 3030 FORI=6 TO 29:PLOT I,10,"w":PLOT I,
14,"w":PLOT I,22,"w":NEXT
 3040 PLOT 11,18," ":PLOT 23,18," "
 3050 FOR I=14 TO 17:PLOT 14,I,"h":PLOT
21,I,"h"
 3060 PLOT 8,I,"h":PLOT 27,I,"h":NEXT
 3070 FOR I=22 TO 25:PLOT 14,I,"h":PLOT
21,I,"h"
 3080 PLOT 8,I,"h":PLOT 27,I,"h":NEXT
 3090 PLOT16,14,"u==u":PLOT5,14,"u":PLOT
30,14,"u":PLOT5,22,"u":PLOT30,22,"u"
 3100 FORI=18 TO20:PLOT 12,I,"h":PLOT22,
I,"h":NEXT
 3110 PLOT17,25,"q":PLOT12,17,"p":PLOT29
,17,"i"
 3120 FORI=11TO12:PLOT7,I,"h":PLOT28,I,"
h":NEXT
 3125 PLOT0,8,1:PLOT0,9,1:PLOT 8,8,"jkl"
:PLOT8,9,"mno":PLOT11,8,7:PLOT11,9,7
 3130 FOR I=6 TO9:PLOT 12,I,"h":PLOT14,I
,"h":NEXT
 3140 PLOT0,5,1:PLOT 12,5,"b b"
 3150 FOR I=8TO9:PLOT20,I,"h":NEXT
 3160 PLOT13,7,1:PLOT15,7,"bbbbbb"
 3165 PLOT 17,6,"v":PLOT17,13,"tt"
 3170 X=10:Y=25:BH$="d":PLOTX,Y,BH$:AP$=
" "
 3200 GOSUB 2
 3215 IFY=21ANDIY=1THENPLOTX,Y," ":X=X+1
:IY=0:GOTO3220
 3216 IFY=13ANDX>18THENPLOTX,Y," ":X=X-1
:IY=0:GOTO3220
 3217 IFY=13ANDX<17THENPLOTX,Y," ":X=X+1
 3218 IY=1
 3220 S=SCRN(X,Y)
 3230 IF S=105 OR S=112 OR S=113THENGOSU
B9000
 3240 IF Y=9 THEN GOSUB 40000:HO=HO+1:GO
TO 5000
 3250 IFX>29THENX=29
 3255 IFX<6THENX=6
 3260 IF SCRN(X,Y+1)=32 THEN 30000
 3270 IF S=116THEN 2100
 3280 IFDP>29THENDP=6:YP=21:PLOT30,21,"
"
 3285 PLOTDP,YP," ":DP=DP+1
 3290 IF SCRN(DP,YP)<>32 THEN 2100
 3295 PLOT DP,YP,"r"
 3300 S=INT(RND(1)*2):IFS=0THENS=-1
 3302 PLOT XB,YB,AB$
 3305 XB=XB+S:IFXB<12ORXB>22THENXB=XB-S
 3310 SB=SCRN(XB,YB):IFSB<>32ANDSB<>104A
NDSB<>112THEN2100
 3312 AB$=CHR$(SCRN(XB,YB))
 3315 PLOT XB,YB,"t"
 3320 CB=CB+1:IFCB=5THENCB=0:GOSUB1090
 3330 PLOT 16,1,STR$(SC)
 3999 PLOT X,Y,BH$
 4000 GOTO 3200
 5000 REM ^/^/^ TABLEAU 3 ^/^/^
 5002 LI=5000:X=4:Y=22:GOSUB 1120:BO=200
0:XB=16:YB=5
 5005 PL$="bbb":B2$="bb":BH$="d":AP$=" "
:YR=5:AR$=" ":AB$=" "
 5008 FORI=1TO3:XA(I)=15:NEXT
 5009 YA(1)=14:YA(2)=18:YA(3)=22
 5010 GOSUB 40100
 5015 PLOT 33,3,"d:":PLOT 35,3,STR$(NB)
 5020 INK3:PLOT 0,0,7
 5022 FORI=8TO24:PLOT7,I,1:PLOT10,I,3:PL
OT14,I,1:NEXT
 5025 PLOT0,26,1
 5030 FORI=4TO30:PLOTI,26,"b":NEXT
 5035 PLOT 0,23,1
 5040 PLOT 4,23,PL$:PLOT18,23,PL$
 5055 PLOT0,12,1:PLOT0,18,1
 5060 PLOT 4,12,PL$:PLOT4,18,PL$
 5065 FORI=4TO22:PLOTI,6,"b":NEXT:PLOT0,
6,1
 5070 FORI=6TO9:PLOT23,I,"h":NEXT
 5075 PLOT11,12,"hbh":PLOT 11,20,PL$:PLO
T18,20,1
 5080 FORI=13TO19:PLOT11,I,"h h":NEXT
 5085 PLOT 0,11,1:PLOT 19,11,PL$:PLOT28,
20,PL$
 5090 FORI=11TO13:PLOT20,I,"h":NEXT
 5095 PLOT22,22,B2$:PLOT25,21,B2$:PLOT23
,15,B2$:PLOT20,14,B2$:PLOT23,10,B2$
 5100 PLOT 26,9,B2$:PLOT 29,8,B2$:PLOT26
,16,B2$:PLOT29,17,B2$
 5110 FORI=8TO12:PLOT29,I,"h":NEXT
 5120 PLOT 26,13,"bbbbb"
 5125 FORI=13TO15:PLOT26,I,"h":NEXT
 5126 FORI=18 TO22:PLOT5,I,"h":NEXT
 5128 FORI=12 TO17:PLOT6,I,"h":NEXT
 5130 FOR I=17TO19:PLOT29,I,"h":NEXT
 5131 PLOT28,8,1:PLOT25,9,1:PLOT22,10,1:
PLOT25,13,1:PLOT25,16,1:PLOT28,17,1
 5132 PLOT21,22,1:PLOT24,21,1:PLOT22,15,
1:PLOT19,14,1
 5133 FORI=9TO11:PLOT28,I,3:NEXT
 5134 PLOT19,12,3
 5136 PLOT25,15,3:PLOT25,14,3
 5137 BA$="ccx"
 5140 PLOT 8,7,BA$:PLOT15,7,BA$:PLOT8,25
,BA$:PLOT 15,25,BA$
 5150 PLOT6,4,"jkl":PLOT6,5,"mno"
 5155 FORI=3TO5:PLOT11,I,"h h":NEXT
 5160 PLOT19,4,"h":PLOT19,5,"h"
 5165 PLOT 14,3,"bbbbbh"
 5170 PLOT 12,3,1
 5172 PLOT29,7,"q":PLOT4,11,"i":PLOT12,1
9,"p"
 5175 PLOT 16,2,"v":PLOT X,Y,BH$
 5180 FORI=8TO24:PLOT9,I,"x":PLOT16,I,"x
":NEXT
 5182 PLOT22,8,3:PLOT22,9,3
 5185 PLOT25,18,3:PLOT25,19,3
 5190 PLOT19,13,3:PLOT22,13,1
 5195 PLOT10,12,1
 5200 REM ^/^ ASCENCEURS ^/^
 5210 FORI=1TO3:PLOTXA(I),YA(I)," x"
 5220 IF XA(I)=8THENYA(I)=YA(I)-1ELSEYA(
I)=YA(I)+1
 5230 IF YA(I)=8THENXA(I)=15
 5235 IF YA(I)=24 AND XA(I)=15 THEN XA(I
)=8
 5240 PLOT XA(I),YA(I),"bb":NEXT
 5241 IF(X=15ORX=16)ANDY>7 THENPLOTX,Y,A
P$:Y=Y+1
 5242 IF X=8 ORX=9THENY=Y-1
 5243 IF Y>24 THEN 2100
 5244 IFYR=20THENYR=5:PLOT26,20," ":IF S
CRN(23,5)<>32THENPLOT23,5,"y":GOTO2100
 5245 IF YR=5 THEN PLOT 23,5,"y":GOSUB10
90:PLOT23,5," "
 5246 PLOT 26,YR,AR$:YR=YR+1:AR$=CHR$(SC
RN(26,YR))
 5248 PLOT 26,YR,"y"
 5249 IF AR$="a" OR AR$="d" OR AR$="e" T
HEN 2100
 5250 K$=KEY$
 5255 PLOT 16,1,STR$(SC)
 5260 IF K$="" THEN 5900
 5265 DO=SCRN(X,Y+1):DU=SCRN(X,Y-1)
 5270 IF K$="L"AND(DO<>104ORAP$<>"h")THE
NA=1:BH$="d"
 5280 IF K$="K"AND(DO<>104ORAP$<>"h")THE
NA=-1:BH$="e"
 5290 IF K$="A"AND(DU=104ORAP$="h")THENB
=-1:BH$="a"
 5300 IF K$="Z"ANDDO=104THENB=1:BH$="a"
 5305 IF K$=" " THEN GOSUB 7000
 5306 IF K$="P" THEN GET Z$
 5310 PLOT X,Y,AP$:X=X+A:Y=Y+B:AP$=CHR$(
SCRN(X,Y))
 5315 IF Y=5 AND X<15 THEN X=15
 5320 IF A<>0 THEN A1=A
 5330 A=0:B=0
 5340 ST=SCRN(X,Y):IF ST=105ORST=112ORST
=113THENGOSUB9000
 5350 IFST=116ORST=121THEN2100
 5900 PLOT X,Y,BH$:ST=SCRN(X,Y+1)
 5905 IF SCRN(X,Y-1)=99 THEN 2100
 5910 IF ST=32 OR ST<7 THEN 30000
 5915 IF Y=2 THEN GOSUB 40000:HO=HO+1:GO
TO 11000
```

```
5920 S=INT(RND(1)*2):IFS=0THENS=-1
5925 PLOT XB,YB,AB$
5930 XB=XB+S:IFXB<15ORXB>22THENXB=XB-S
5935 SB=SCRN(XB,YB):IFSB<>32ANDSB<>104T
HEN2100
5940 AB$=CHR$(SCRN(XB,YB))
5945 PLOT XB,YB,"t"
6000 GOTO 5210
7000 REM/\SAUT 3EME /\
7005 IF BH$="a" THEN RETURN
7006 IF X=16ANDY=13THEN X=20:AP$="h":GO
TO7030
7010 PLOT X,Y,AP$:AS$=CHR$(SCRN(X+A1,Y-
1))
7015 IFX=24ANDY=14THENAP$="h":X=26:Y=15
:GOTO 7030
7020 PLOT X+A1,Y-1,"a":GOSUB10210:PLOTX
+A1,Y-1,AS$:X=X+2*A1:Y=Y-1
7025 AP$=CHR$(SCRN(X,Y))
7030 PLOT X,Y,BH$:S=SCRN(X,Y+1)
7040 IFS=98 ORS=104THEN RETURN
7045 FOR I=0 TO 1
7050 PLOT X,Y,AP$:AP$=CHR$(SCRN(X,Y+1))
:Y=Y+1:PLOTX,Y,BH$:S=SCRN(X,Y+1)
7060 IFS=98ORS=104THENRETURN
7062 NEXT
7065 GOTO 30000
9000 REM /\/\ CHAP,PAR,SAC /\/\
9005 PLAY 7,0,0,0
9010 FORI=20TO50:SOUND1,I,9:NEXT:PLAY 0
,0,0,0
9020 PLOT X-1,Y,"500":WAIT50:PLOTX-1,Y,
"   ":SC=SC+500
9025 AP$=" "
9028 IFLI=5000ANDST=112THENPLOT11,19,"h
":PLOT13,19,"h"
9030 RETURN
10110 REM /\/\ SAUT /\/\
10120 AS$=CHR$(SCRN(X+A1,Y-1))
10130 PLOT X,Y,AP$
10135 IFLI=3000THENZX=X+2*A1:IFZX<6ORZX
>29THENRETURN
10140 PLOTX+A1,Y-1,"a":GOSUB 10210
10141 PLOT X+A1,Y-1,AS$:X=X+2*A1
10142 S=SCRN(X,Y):IFS=114ORS=116ORS=102
THENPOP:GOTO2100
10144 IF S=105 OR S=112 OR S=113 THEN G
OSUB 9000
10145 AP$=CHR$(SCRN(X,Y)):PLOT X,Y,BH$
10150 SD=SCRN(X-A1,Y)
10155 IF SD=102 THEN GOSUB 1000
10160 IF SD=114ORSD=116THENGOSUB9000
10170 IF SCRN(X-A1,Y+1)=103 THENX=X-A1:
IN=1:GOSUB 12000
10200 RETURN
10210 PLAY7,0,0,0:FORI=40TO60:SOUND1,I,
8:NEXT:PLAY0,0,0,0
10220 RETURN
11000 REM /\/\/\ TABLEAU 4 /\/\/\
11010 LI=11000:GOSUB 1120:GOSUB 40100:B
O=3000:NP=0
11012 INK 3:PLOT0,0,7
11015 PLOT 33,3,"d:":PLOT 35,3,STR$(NB)
11020 PLOT12,6,"ccccccccccccx"
11025 PLOT9,10,"cccgccccccccccgccc"
11030 PLOT8,14,"ccccgcccccccccccgcccc"
11035 PLOT7,18,"cccccgccccccccccccgccccc

11040 PLOT6,22,"ccccccgcccccccccccccgcccc
cc"
11050 FORI=5TO31:PLOT I,26,"c":NEXT:PLO
T32,26,"x"
11055 FOR I=6 TO 26 STEP 4:PLOT1,I,4:NE
XT
11060 PLOT1,5,5:PLOT18,5,"v"
11065 FORI=7TO9:PLOT1,I,1:PLOT14,I,"x":
PLOT 23,I,"x":NEXT
11070 PLOT17,9,"mno":PLOT17,8,"jkl"
11080 FORI=10TO13:PLOT9,I,"h":PLOT13,I,
"h":PLOT23,I,"h":PLOT27,I,"h":NEXT
11090 FORI=14TO17:PLOT8,I,"h":PLOT18,I,
"h":PLOT 28,I,"h":NEXT
11100 FORI=18TO21:PLOT7,I,"h":PLOT14,I,
"h":PLOT22,I,"h":PLOT29,I,"h":NEXT
11110 FORI=22TO25:PLOT6,I,"h":PLOT18,I,
"h":PLOT30,I,"h":NEXT
11120 PLOT9,9,"i":PLOT22,25,"q":PLOT27,
21,"p"
11130 X=12:Y=25:AP$=" ":FORI=1TO4:AB$(I
)=" ":NEXT
11132 YB(1)=9:YB(2)=13:YB(3)=17:YB(4)=2
1
11135 BH$="d":PLOT X,Y,BH$
11136 FORI=1TO4:XB(I)=21:NEXT
11140 REM /\/\ ACTION /\/\
11150 GOSUB 2:C=C+1:IF C=8 THENC=0:GOSU
B1090
11160 S=SCRN(X,Y)
11170 IF S=105 OR S=112 OR S=113THENGOS
UB9000

11175 SD=SCRN(X,Y+1)
11180 IF SD=32 THEN 30000
11185 IF SD=103THEN GOSUB 12000
11190 IF S=116THEN 2100
11195 PLOT X,Y,BH$
11200 REM /\ B.FEU /\
11210 FOR I=1 TO 4
11220 S=INT(RND(1)*2):IF S=0 THEN S=-1
11225 PLOT XB(I),YB(I),AB$(I)
11230 XB(I)=XB(I)+S
11240 IF SCRN(XB(I),YB(I)+1)=32THEN XB(
I)=XB(I)-S:GOTO 11260
11250 AB$(I)=CHR$(SCRN(XB(I),YB(I)))
11255 IF AB$(I)="d"ORAB$(I)="e"THEN2100
11260 PLOT XB(I),YB(I),"t"
11270 NEXT
11800 PLOT 16,1,STR$(SC)
11910 GOTO 11140
12000 PLOT X,Y+1," ":PLAY 7,0,0,0
12010 FORI=20TO50:SOUND1,I,9:NEXT:PLAY
0,0,0,0
12012 IF IN=1 THEN X=X+A1:IN=0
12015 PLOT X,Y,AP$:X=X+A1:AP$=CHR$(SCRN
(X,Y))
12020 SC=SC+100:NP=NP+1:IF NP=8 THEN GO
SUB 40000:GOTO 13000

12030 RETURN
13000 REM /\/\ FIN /\/\
13005 PLAY 7,0,0,0
13010 FORI=11TO25:PLOT13,I,"
":PLOT12,I,1:PLOT25,I,4:NEXT
13020 FORI=23TO25:PLOT13,I,"cccccccccc
x":NEXT
13030 FORI=9TO21:PLOT17,I,"   ":PLOT17,
I-1,"   "
13035 MUSIC 1,0,1,10
13040 PLOT 17,I,"jkl":PLOT17,I+1,"mno":
WAIT20:NEXT:EXPLODE
13050 PLOT 20,5,"e":PLOT1,3,1
13060 FORI=1TO5:PLOT19,3,"  ":WAIT50:PL
OT19,3,"sz":WAIT50:NEXT

13080 PLAY 7,0,0,0
13100 MUSIC 1,4,8,9:WAIT 64
13110 MUSIC 1,4,7,9:WAIT 42
13120 MUSIC 1,4,2,9:WAIT 20
13130 MUSIC 1,4,5,9:WAIT 42
13140 MUSIC 1,4,3,9:WAIT 42
13150 MUSIC 1,4,1,9:WAIT 42
13160 MUSIC 1,3,10,9:WAIT 42
13170 MUSIC 1,3,8,9:WAIT 42
13180 MUSIC 1,3,12,9:WAIT 20
13190 MUSIC 1,3,10,9:WAIT 12
13200 MUSIC 1,3,12,9:WAIT 18
13210 MUSIC 1,3,10,9:WAIT 50
13220 MUSIC 1,3,8,9:WAIT 100
13230 PING:WAIT100:LE=LE+1:T=0:GOTO100
20000 END
30000 REM /\/\ CHUTE /\/\
30002 PLAY 7,0,0,0
30005 FOR I=YTO 25:MUSIC1,0,1,10
30006 ST=SCRN(X,I+1)
30008 IFST<>32 AND ST>7 THENEXPLODE:GOT
O 30020
30010 PLOT X,I,"a":WAIT 10:PLOT X,I," "
:NEXTI:EXPLODE

30020 PLOT X,I,"a":WAIT 100:GOTO 2100
40000 WA=50:TN=5
40005 SC=SC+BO:PLAY 7,0,0,0
40010 MUSIC 1,TN,1,7:WAIT WA
40020 MUSIC 1,TN,5,8:WAIT WA
40030 MUSIC 1,TN,8,9:WAIT WA
40040 IF WA=50THENWA=25:TN=3:GOTO40010
40050 PLAY0,0,0,0:MUSIC1,1,1,0:PLAY7,0,
0,0
40055 WAIT 150
40060 RETURN
40100 CLS:INK7
40105 LE$=STR$(LE)
40110 PLOT 3,0,"BONUS:":PLOT 16,0,"SCOR
E:":PLOT 33,0,"L=":PLOT35,0,LE$
40115 PLOT 3,1,STR$(BO):PLOT 16,1,STR$(
SC)
40120 RETURN
50000 REM==GENERATEUR DE CARACTERES==
50005 RESTORE
50010 FOR I=46856 TO 47063
50020 READ AD
50030 POKE I,AD
50040 NEXTI
50050 RETURN
50060 REM ===     DATA     ===
50070 DATA 12,45,45,63,12,12,18,33
50080 DATA 63,63,4,10,17,32,63,63
50090 DATA 63,63,49,32,32,49,63,63
50100 DATA 12,12,8,29,46,12,10,17
50110 DATA 12,12,4,46,29,12,20,34
50120 DATA 0,0,0,28,58,54,46,28
50130 DATA 63,63,45,45,45,45,63,63
50140 DATA 63,33,63,33,63,33,63,33
50150 DATA  4,14,31,21,4,4,20,28
50160 DATA 0,0,1,7,15,31,31,28
50170 DATA 0,63,45,63,51,45,63,51
50180 DATA 0,0,32,56,60,62,62,14
50190 DATA 12,7,7,3,7,7,7,15
50200 DATA 33,33,51,63,51,33,0,0
50210 DATA 12,56,56,48,56,56,56,60
50220 DATA 0,2,5,2,4,12,30,63
50230 DATA 0,12,18,18,30,51,51,63
50240 DATA 0,0,0,4,12,18,63,30
50250 DATA 12,30,31,31,15,7,3,1
50260 DATA 0,8,42,54,54,34,54,28
50270 DATA12,18,35,37,41,49,18,12
50280 DATA 14,8,28,46,12,28,62,20
50290 DATA 63,63,24,24,24,24,63,63
50295 DATA 32,32,32,32,32,32,32,32
50300 DATA 63,12,18,33,33,18,12,63
50305 DATA 12,30,62,62,60,56,48,32
50310 RETURN
```

**Bertrand RAVEL**




**PROMOTION SUR ECHIQUIERS ELECTRONIQUES :**

| SCISYS : | | |
|---|---|---|
| TRAVELMATE | 4 niveaux | 499 F |
| EXPLORER | 8 niveaux | 990 F |
| COMPANION 2 | 8 niveaux | 1090 F |
| SENSORCHESS | 8 niveaux | 1880 F |
| SUPER STAR | 8 niveaux | 2080 F |
| REGENCE | 8 niveaux | 3480 F |
| **FIDELITY ELECTRONIQUE :** | | |
| MINI CHESS | 4 niveaux | 599 F |
| SC 6 | 6 niveaux | 1350 F |
| SC 9 | 9 niveaux | 2395 F |
| SUPER 9 | 9 niveaux | 3690 F |
| **CASIO :** | | |
| CASIO PT 30 | | 890 F |
| CASIO MT 45 | | 1365 F |

**PROMOTION SUR JEUX VIDEO ET CARTOUCHES**

| CONSOLE | |
|---|---|
| CBS COLECOVISION | 1850 F |
| CONSOLE VECTREX | 1850 F |
| CONSOLE INTELLIVISION | 1590 F |
| CONSOLE ATARI 2600 | 1290 F |
| CONSOLE PHILIPS G 7400 | 1590 F |
| EXTENSION MEMOIRE 16 K PHILIPS G 7400 | 950 F |
| CLAVIER ALPHANUMERIQUE MATTEL | 1390 F |
| **ATARI CARTOUCHES :** | |
| JOUST | 309 F |
| JUNGLE HUNT | 319 F |
| MISS PAC-MAN | 319 F |
| KANGANOO | 319 F |
| BATTLE ZONE | 319 F |
| POLE POSITION | 329 F |
| STAR RAIDERS | 260 F |
| GALAXIAN | 319 F |

| MATTEL CARTOUCHES : | |
|---|---|
| FOOTBALL AMERICAIN | 210 F |
| SPACE ARMADA | 210 F |
| SPACE BATTLE | 210 F |
| UTOPIA | 210 F |
| SUB-HUNT | 269 F |
| BURGER TIME | 319 F |
| SHARK REQUIN | 319 F |
| MISSION X | 319 F |
| VECTRON | 319 F |
| **ACTIVISION CARTOUCHES :** (pour Atari) | |
| OINK | 335 F |
| ENDURO | 350 F |
| ROBOT TANK | 350 F |
| PLAQUE ATTACK | 329 F |
| KEYSTONE KAPERS | 350 F |

| ACTIVISION CARTOUCHES : (pour Mattel) | |
|---|---|
| HAPY TRAILS | 359 F |
| BEAMRIDER | 359 F |
| **CBS CARTOUCHES :** | |
| LADY BUG | 290 F |
| CARNIVAL | 290 F |
| VENTURE | 359 F |
| MOUSE TRAP | 359 F |
| SCHTROUMPFS | 359 F |
| COSMIC AVENGER | 359 F |
| DONKEY KONG JR | 359 F |
| PEPPER II | 359 F |
| LOOPING | 359 F |
| SPACE FURY | 359 F |
| SPACE PANIC | 359 F |
| GORF | 359 F |
| ZAXXON | 429 F |
| TURBO | 820 F |

## ET DECOUVREZ NOTRE NOUVEL ESPACE MICRO ...

NOUVEAU

| L'ESPACE MICRO | |
|---|---|
| ATMOS | 2680 F |
| LC 20 | 1500 F |
| COMMODORE 64 PAL | 2950 F |
| HECTOR 2 HR | 4390 F |
| HECTOR HRX | 4950 F |
| ATARI 600 XL-PAL | 2240 F |
| ATARI 800 XL-PAL | 3240 F |
| SINCLAIR ZX 81 | 580 F |
| SPECTRUM | 1990 F |
| ADAM | 8700 F |

Un grand nombre d'accessoires compatibles avec ces appareils est disponible dans nos magasins. Pour tous renseignements, nous consulter.

| PERIPHERIQUES | |
|---|---|
| PVP 80 SECAM pour ATARI 600 CV 800 XL COMMODORE 64 | 590 F |

| ATARI | |
|---|---|
| LECTEUR DISQUETTE | 3790 F |
| LECTEUR CASSETTE | 990 F |
| IMPRIMANTE 4 COULEURS | 2920 F |
| IMPRIMANTE COURRIER | 3950 F |
| JOYSTICK SPECTRAVIDEO | 180 F |

Pour tout logiciel correspondant à ses appareils (nous consulter)

**APRÈS PARIS, LE JEU ELECTRONIQUE VOUS ACCUEILLE AUSSI A TOULOUSE**
**68 Bis, Avenue des Minimes 31000 TOULOUSE**

Promotion valable dans la limite des stocks disponibles en magasin. Prix valables jusqu'au 30/04/84.

**BON DE COMMANDE** à renvoyer à :
LE JEU ELECTRONIQUE
35, rue St-Lazare, 75009 PARIS tél. 16 (1) 874.43.20 ou 68 bis, av. des Minimes, 31000 TOULOUSE tél. 16 (61) 22.60.49

Nom ____________________
Adresse ____________________
Code postal ________ Ville ____________________

Je désire recevoir le matériel indiqué sur cette commande et je joins le règlement.

☐ NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT SUR DEMANDE.

| Qté | Désignation | Prix T.T.C. |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | Frais de port | 35 F |
| | Total | |